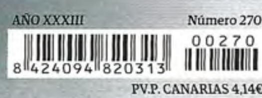
¡GRATIS! LUCIUS JUEGO COMPLETO PARA PC

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

AÑO XXXIII Número 270



P.V.P. CANARIAS 4,14€

Nº 270 NOVIEMBRE
POR SÓLO 3,99 €

REVIEW

Sombras de guerra

¡VIVE LA MAYOR AVENTURA DE LA TIERRA MEDIA!

REPORTAJE

Juegos de lucha en PC

¡LOS MEJORES TÍTULOS PARA DAR EL GOLPE!





REPORTAJE

Generación Coffee Lake

¡INTEL LLEVA EL GAMING A UN NUEVO NIVEL!



EL TALLER

Interactividad

EL SECRETO DEL ÉXITO DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

¡MÁS ACCIÓN, MÁS HISTORIA!

CALL OF DUTY WWII

¡De vuelta en Normandía!

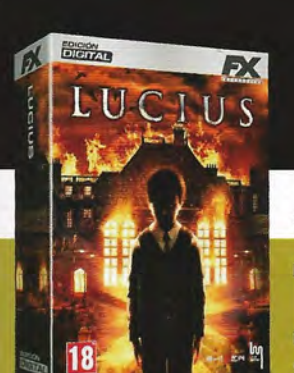
AHÓRRATE 5€ PROJECT CARS 2

PREVIEWS

NFS PAYBACK
QUAKE CHAMPIONS

REVIEWS

THE EVIL WITHIN 2
AGENTS OF MAYHEM
DUNGEONS III
PES 2018



JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!

LUCIUS LA SEMILLA DEL MAL

¡UNA AVENTURA PARA PASÁRTELO DE MIEDO CON TU PC!

EL SÍNDROME DE STENDHAL



Francisco Delgado
Director

Estoy seguro de que has oído hablar del síndrome de Stendhal. Esa enfermedad que provoca vértigo y un cierto aturdimiento al contemplar bellas obras de arte. Asumamos que el videojuego es un arte –sobre lo que hay muchas discusiones que no vienen al caso– como premisa, para entender por qué muchos meses, como fan, es fácil sucumbir a este síndrome. O algo parecido. Y es que, sí, la campaña navideña ya está aquí, en su apogeo, lo que quiere decir que llevamos unas semanas de lanzamientos espectaculares; y los que faltan. Y basta contemplar ciertos títulos recién salidos del horno, o a punto de hacerlo, para que al jugador de PC nos empiecen a dar mareos. Por un lado, tener juegazos como el que ilustra la portada de este mes, con un «Call of Duty WWII» que supone uno de los regresos más esperados de la temporada, es ya un espectáculo, y por otro lanzamientos como «The Evil Within 2», «Sombras de Guerra», o el inminente «NFS Payback» y tantos otros, nos sitúa en el eterno dilema del jugador: muy poco tiempo, menos presupuesto... ¡demasiados títulos que queremos probar!

Además, como ya comentaba el mes pasado, la cosa se pone incluso más grave si nos ponemos a mirar el mundo del hardware, con nuevos procesadores, nuevas gráficas... Y, encima, el hardware para Realidad Virtual empieza a ser algo más asequible. ¿Es posible tanta belleza? ¿Tanto arte? Sea como fuere, el de ser un apasionado de los juegos en PC es un dolor gozoso. Pocas industrias dan tantas alegrías –aunque a veces también nos llevamos disgustos– como ésta. Así que, ya sabes, de cara a las próximas semanas, ahorra lo que puedas. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
Nuestro experto en hardware revisa todas las carecterísticas de la nueva generación de procesadores Coffee Lake de Intel, y nos hace un repaso de lo mejor y lo peor. Todo lo que necesitas saber. **Pág. 52**



Dr. Enrique Morales Corral
Uno de los pilares de la industria del videojuego, y de su éxito, es la interactividad. El experto de U-tad nos cuenta los planteamientos teóricos y prácticos, así como la evolución en los últimos años. **Pág. 42**



Javier Galiana
La guerra de los procesadores tiene a dos contendientes. AMD dio el primer golpe este año, pero Intel ha respondido con la nueva generación Coffee Lake. Uno de los responsables de Intel nos lo cuenta. **Pág. 14**



STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2017
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

16 **CALL OF DUTY WWII**
El nuevo Día D está aquí. Volvemos a Normandía y a la Segunda Guerra Mundial con el nuevo «Call of Duty».



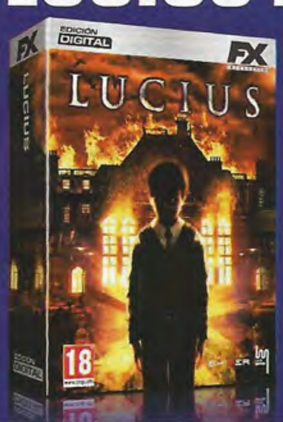
52 **PROCESADORES INTEL COFFEE LAKE**
La 8ª generación de procesadores Intel Core ya ha llegado y te contamos sus características al detalle.

micromanía te regala



LUCIUS LA SEMILLA DEL MAL









64 DIVERSIÓN INFERNAL PARA TU PC

Vive una aventura de terror inspirada en "La Profecía", en la que te meterás en la piel del mismísimo hijo del diablo, Lucius.





72 SOMBRAS DE GUERRA

Volvemos a la Tierra Media con Talion en su nueva aventura. Acción, orcos, dragones, espadas, magia y mucha diversión nos esperan.



30 LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA

Las dos últimas temporadas han sido prolíficas en juegos de lucha para PC. Te hacemos una selección de los más destacados del género.



42 INTERACTIVIDAD

Los expertos de U-tad nos cuentan las claves teóricas y prácticas de la interactividad en los juegos, un apartado que los hace únicos.



26 NEED FOR SPEED PAYBACK

La saga de velocidad más popular regresa con un título que nos devuelve a la velocidad punta, las carreras ilegales y las persecuciones de polis.

ÍNDICE POR JUEGOS

THE CREW 2

¡La velocidad corre por tus venas!

■ **VELOCIDAD/ACCIÓN** ■ **MARZO 2018** ■ **IVORY TOWER / UBISOFT**

El mundo del motor y la velocidad, en cualquier manifestación que se te ocurra, y en un enorme, descomunal mundo abierto, online y masivo. Todo Estados Unidos, de costa a costa, por tierra, mar y aire, te espera en «The Crew 2» para dar rienda suelta a tus ansias de competición o de disfrute con estilo libre, pilotando lanchas, avionetas, coches, motos... ¡de todo! Ubisoft regresará a su universo del motor en los albores de la próxima primavera, para que disfrutemos de la velocidad en todas sus manifestaciones. Únete ya a pilotos de todo el mundo y ve preparando tus vehículos para vivir, como nunca imaginaste, la velocidad total.



SI EL MOTOR ES TU VIDA, «THE CREW 2» SERÁ TU JUEGO. Vuela sobre las montañas Rocosas, quema rueda en Nueva York o explora el Gran Cañón.

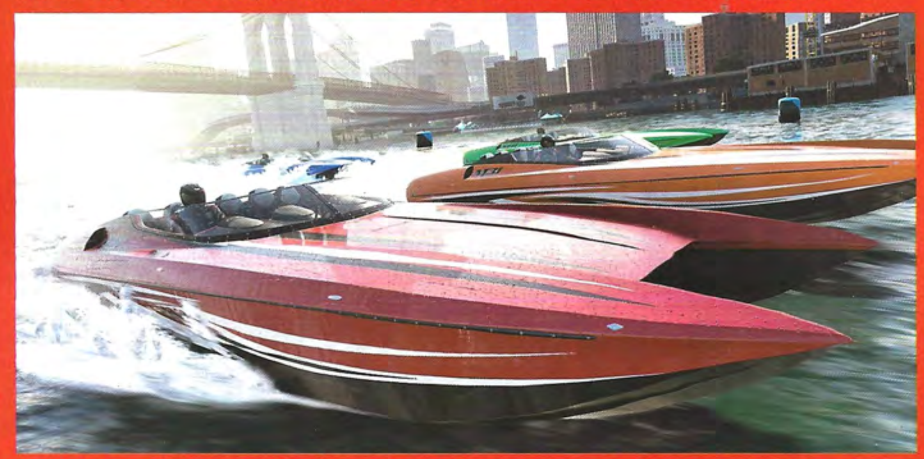


NO TODO SON COMPETICIONES URBANAS. Las carreras libres por medio rural también nos ofrecerán diversión y desafíos a partes iguales.





YA SEAN COMPETICIONES OFICIALES O DE ESTILO LIBRE la velocidad por tierra, mar y aire es la base de «The Crew 2». Ubisoft nos ofrece el mayor mundo abierto online para correr a toda pastilla.



SI TE CANSAS DEL ASFALTO, PÁSATE AL AGUA. De costa a costa, del Hudson al Pacífico, las veloces lanchas off shore de «The Crew 2» nos permitirán disfrutar de la velocidad punta sobre el agua.



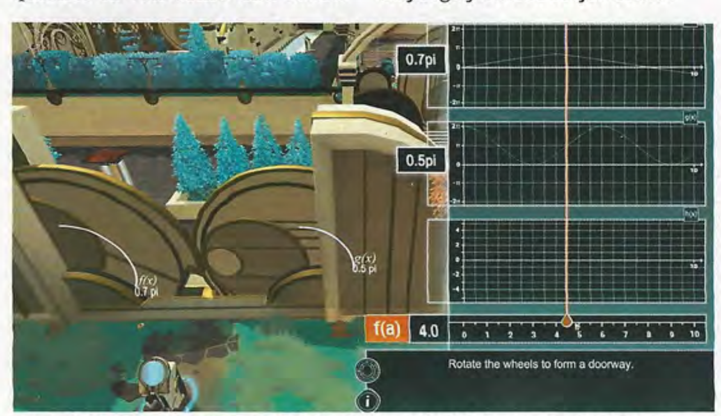
¿AVIONETAS Y COCHES JUNTOS? Pues sí, en el mundo de Motornation todo es posible, incluso ver avionetas acrobáticas volar entre las calles de Nueva York, mientras los deportivos más espectaculares del mundo realizan saltos increíbles entre los edificios de la Gran Manzana. ¡En «The Crew 2» no hay nada imposible!

VIDEOJUEGOS QUE SUSTITUYEN A LOS LIBROS DE TEXTO

Estamos lejos de ver una invasión de las aulas con videojuegos en lugar de libros. Pero los argumentos para que entren de lleno en la enseñanza son muchos. Eso sí, chocan frente a la enseñanza tradicional, donde se repiten métodos con milenios de experiencia docente.

La huida de los alumnos lejos de carreras universitarias en las que el cálculo es la base deja los campus con menos ingenieros, matemáticos, físicos y profesionales que son muy necesarios, en un mundo cada vez más centrado en la tecnología.

Con la Inteligencia Artificial en boca de muchos, son multitud quienes la ven como una forma de eliminar puestos de trabajo. Pero, al mismo tiempo, puede suponer una gran revolución para la humanidad. Como lo han sido Internet y todas las anteriores. Entonces, ¿en qué quedamos? Habrá quien quiera frenar la IA. Pero también surgen muchas oportunidades en campos donde la preparación es vital. Aquí es donde la educación de base entra en juego y nunca mejor dicho.



EN «VARIANT: LIMITS», TODO PARECE UN JUEGO DE PLATAFORMAS hasta que empiezan a verse funciones y gráficas para resolver puzles y avanzar.

Juegos en las aulas

Entre muchas iniciativas, una que nos llama la atención es la que pretende sustituir libros de texto por videojuegos. No se trata de cambiar Biología por el nuevo «Call of Duty». Sino de sustituir el material de, por ejemplo, matemáticas e historia.

Un apoyo lo encontramos con profesores que conocen los videojuegos. Porque han crecido en un entorno donde son habituales. La brecha docente, como algunos la llaman, puede venir por aquí. Muchos alumnos conocerán detalles de unidades en «Age of Empires» o ciudades de «Assassin's Creed», que los profesores han tardado años en descubrir.

Los datos se pueden consultar en Wikipedia. Pero el docente quizá deba aportar lo que no viene ahí, la repercusión que tuvo un personaje o qué propició que los catafractos fueran tan acorazados a la batalla.

Quizá un objetivo a buscar sea reducir el coste frente a los libros. Empresas como Triseum hablan de un 60% o más frente a los métodos tradicionales. Su sistema se basa en licencias para los alumnos. Hablan de una mejora en los ratios de aprobados y un incremento de la atención. Además, parece que se acelera el proceso de aprendizaje, pues hay más facilidad para centrarse en la información útil, sin rodeos. No están solos, pues tienen el apoyo de universidades, como Texas A&M, con muchos recursos invertidos.

Microsoft refuerza «Minecraft»

Como en todo, hay modas. «Minecraft» es el rey entre los títulos comerciales que han llegado a las aulas. Con sus herramientas de creación ha sido adoptado hasta para potenciar la asignatura de religión. Con la construcción de iglesias, sin ir más lejos, como demostró el Colegio San Prudencio de Victoria. Pero Mojang y Microsoft tienen un proyecto global detrás.

14% **DE MUJERES TRABAJAN EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.** Un porcentaje inferior al 25% que corresponde al sector de la informática en Estados Unidos.

¿UN SIMULADOR DE UNIVERSIDAD?

Empezar un curso y no terminarlo o bajar el rendimiento puede tener muchas causas. En Georgia State University han dado con unos 800 motivos por los que un estudiante no se gradúa. Los han analizado y han aplicado técnicas propias de un videojuego para subir un 22% el ratio de graduados.

Una aplicación recuerda cuándo hay que pagar y ayuda con el registro en las clases. El sistema informático comprueba el rendimiento en las pruebas de acceso y ayuda a reorientar las carreras, antes de que sea tarde. Las ayudas económicas llegan cuando son necesarias, como los micropagos en un juego online. Al principio, se elige un área general de estudio, para luego gastar los créditos en asignaturas donde realmente se muestra interés. ¿No te parece que falta un simulador de Universidad en nuestras colecciones, más allá de los Sims y algún título indie?



PODEMOS INCLUIR LAS FRATERNIDADES, POR SUPUESTO, porque un simulador de Universidad bien completo daría mucho juego.



«ARTÉ: MECENAS» ES UN TÍTULO QUE POTENCIARÁ la asimilación del renacimiento italiano, como miembro de la familia Medici.



«MINECRAFT» SE HA HECHO CON UNA GRAN FAMA EN LOS COLEGIOS, junto a aplicaciones de programación como «Scratch» o los tablets.

En España se ha puesto en marcha «Minecraft rEvolution». Con una gira por entidades educativas, donde se plantean retos a los alumnos, se fomentan las vivencias y el trabajo en equipo.

Hay quien afirma que los videojuegos diseñados para la enseñanza no son divertidos o no enseñan. Tenemos argumentos en ambos sentidos. Como afirmaba el profesor de literatura e informática, Miguel Ángel García Guerra, los videojuegos pueden despertar interés por las asignaturas. Es el caso de algunos títulos muy comerciales, como la serie «The Witcher», que ha reforzado la fama de Andrzej Sapkowski y sus obras.

Escuelas de eSports

Garnes Vidaregåande Skole, en Noruega, dedica cinco horas a la semana durante tres años de clases a los deportes electrónicos. Los ponen al mismo nivel que otros deportes, pero en ningún caso sustituyen al ejercicio físico.

En la actualidad, tenemos dos frentes abiertos. El de estudiar para aprender a hacer juegos o hacer juegos para aprender a estudiar. Entre medias, hay un modelo de enseñanza que puede aprovechar recursos existentes.

Muchas cosas pueden mejorar en los videojuegos que compramos, si en el colegio se explican las bases para crearlos. Matemáticas y física para crear algoritmos más eficientes. Lengua y literatura para nutrirlos de argumentos de calidad. Idiomas que faciliten el diseño de cara a distintos mercados. Dibujo y artes plásticas para darles un aspecto cada vez mejor. Los cimientos para crear un videojuego están en las materias tradicionales. Pero, una orientación inicial ayudará en la motivación. Aquí, los profesores, son imprescindibles.

> **“Aún se dice que los videojuegos diseñados para la enseñanza no son divertidos o no enseñan”**

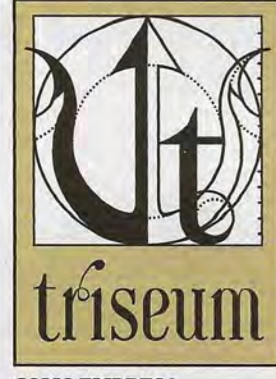
TRISEUM

Las aulas del futuro se mueven entre continentes. Es la idea que puede extraerse del acercamiento a Triseum, por parte del European Schoolnet. Una empresa que busca empresa centrada en la enseñanza con juegos y una organización sin ánimo de lucro formada por ministerios europeos.

Esta colaboración entre organismos internacionales, en el desarrollo de políticas, también afecta a líderes tecnológicos. Triseum se formó a partir de directivos y empleados de Electronic Arts, el CFO, Raul Khanorkar y el responsable de arte en juegos como la serie Madden, André Thomas.

Aparte de introducir asignaturas como programación en la enseñanza, algo que depende de cada país, también se plantea hacerlo con videojuegos serios. No sabemos bien a qué se refieren con este término o si se verá pronto en el sistema educativo público de España. Pero dado el recorrido de sus responsables y la seriedad de las instituciones que apoyan el proyecto, no debería estar muy lejos ese día.

triseum.com



COMO EMPRESA PRIVADA, TRISEUM TIENE ENTRE SUS OBJETIVOS OBTENER BENEFICIOS ECONÓMICOS. Pero en sus planes entran organizaciones sin ánimo de lucro.

THE OREGON TRAIL

Llegó un año antes que «Pong», con lo que podemos ponerlo en un lugar destacado de la historia de los videojuegos. Desarrollado por Don Rawitsch, Bill Heinemann y Paul Dillenberger, ponía al jugador en medio de la fiebre del oro. La que movía a los pioneros en el siglo XIX a lo largo y ancho del estado norteamericano de Oregón.

La ruta por Independence, Missouri y el valle de Willamette se hacía en carro. En este viaje se interpretaba el papel de un pionero que debía lidiar con las provisiones, enfermedades y orografía. «The Oregon Trail» ha vendido la nada despreciable cantidad de 65 millones de unidades con 10 encarnaciones. Está considerado como uno de los primeros juegos en llegar a las escuelas. La explicación es sencilla, venía junto a los ordenadores escolares de Estados Unidos desde mediados de 1980 hasta hace una década.



LLEVAR UNA CARAVANA POR EL OESTE, administrar los recursos y conocer la orografía acompañó a millones de estudiantes durante décadas en EEUU.

NOVEDADES DE NOVIEMBRE

Llega la artillería al calor de este otoño

Para fans de los juegos de disparos en primera persona; así es noviembre. Llegan el nuevo «Call of Duty» y «Battlefront II». También hay coches, con otro «Need for Speed». Pero, si hablamos de regresos, no podemos olvidar a Sonic, que lo intenta de nuevo. Entre medias, nos topamos con otra mascota, una que creíamos propia de Oculus Rift y su «Lucky's Tale», pero que ahora sale para todos. El camino inverso lo hace «The Elder Scrolls». A esto se suman pesos pesados del género, como «Football Manager 2018», más contenidos para «Los Sims», «LEGO» y mucho más.

NOVIEMBRE 2017: LANZAMIENTOS


03

Call of Duty: WWII está aquí para demostrar que el pasado vuelve y te golpea más fuerte.


07

Ashen es la producción de Aurora 44 y Annapurna, con un diseño que no nos deja indiferentes.


07

Hand of Fate 2 tiene cartas y acción en un mundo donde se mezclan géneros y no falta magia.


07

Sonic Forces nos recuerda que, en otro tiempo, las mascotas luchaban por su plataforma.


07

Super Lucky's Tale ofrece un mundo lleno de plataformas, que ya vimos en Oculus Rift hace años.


10

Football Manager 2018 tiene todo lo que se espera del simulador de gestión futbolística.


10

Football Manager Touch 2018 se queda con lo básico de la gestión, con una interfaz más directa.


10

Los Sims 4 Perros y Gatos nos deja ser veterinarios y ver las mascotas desde su perspectiva.


10

Need for Speed: Payback revuelve la saga con un gran aspecto visual y muchas más misiones.


16

Hollow viaja con nosotros a la órbita de Júpiter, donde no parecen faltar peligros y acción.


16

Tannenberg entra en acceso anticipado con una visión más de la Primera Guerra Mundial.


17

LEGO Marvel Super Heroes 2 también vuelven los personajes de la casa de las ideas.


17

The Elder Scrolls V: Skyrim VR mantiene la perspectiva, pero hace todo más directo con R.V.


17

Star Wars: Battlefront 2 sigue con la mecánica del enfrentamiento entre facciones espaciales.


24

Black Mirror bebe de la obra de Edgar Alan Poe y H. P. Lovecraft para armarse de terror gótico.

EVENTOS A SEGUIR



Salón del Manga de Barcelona. Del 1 al 5 de noviembre. Manga, anime, cómic, cosplay, compras obligadas y mucho arte se dan cita en este evento, todo un referente para el sector y la industria. *ficomic.com*



Golden Joystick Awards. 17 de noviembre. Desde Londres, los premios a los juegos elegidos por público y crítica, en directo. *gamesradar.com/ goldenjoystickawards*



Héroes Comic Con. 11 y 12 de noviembre. Un homenaje a creadores y personajes, que es todo un reflejo del fenómeno norteamericano del cómic y la ciencia ficción. *heroescomicconmadrid.com*

PRÓXIMAMENTE...

4 TRIMESTRE DE 2017

EIG BERLIN
■ **31 de octubre a 1 de noviembre** ■ **Berlín**
La EIGExpo de Berlín se celebra junto al iGaming Industry Council (iGIC) y se centra la tecnología, productos y conceptos relacionados con los juegos.

PARIS GAMES WEEK
■ **1 a 5 de noviembre** ■ **París**
Para este año, la cita de París tendrá una cita con el nuevo paradigma de Microsoft y veremos cómo el PC gana peso en el sector de los videojuegos.

LISBOA GAMES WEEK
■ **16 a 19 de noviembre** ■ **Lisboa**
La ciudad portuguesa tampoco se queda atrás, con su propia cita enfocada al mundo del ocio y los videojuegos.

G-STAR FAIR
■ **16 a 19 de noviembre** ■ **Busan**
La ciudad nos recuerda a cierta película coreana, con un tren. Pero esta cita parece ser todo un evento de referencia en el país.

MANGAFEST
■ **1 a 3 de diciembre** ■ **Sevilla**
La capital hispalense se viste de feria, pero de una forma distinta a la habitual. Con un festival de aire muy oriental.

FUN & SERIOUS GAME FESTIVAL
■ **8 a 11 de diciembre** ■ **Bilbao**
Una oportunidad única de conocer a los genios detrás de los juegos y darnos una idea sobre el sector en España, rodeados del mejor ambiente.

TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

JUVENALIA
■ **6 a 10 de diciembre** ■ **Madrid**
Esta feria es un clásico, donde los más jóvenes tienen garantizadas muchas formas de ocio, incluidos los videojuegos.

CES
■ **9 a 12 de enero 2018** ■ **Las Vegas**
La tecnología que nos permite disfrutar de los videojuegos y mucho más caben en Las Vegas, con se evento más importante del año.

PAX SOUTH
■ **27 a 29 enero 2018** ■ **Boston**
Este festival de los videojuegos, que se va de gira por el mundo, tiene su cita en Boston para principios del próximo año.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



CUPHEAD TRIUNFA
En dos semanas, «Cuphead» ha vendido un millón de unidades. El título de Studio MDHR está en Steam, y para compra cruzada entre Xbox One y Windows 10.
studiomdhr.com

ESPORTS EN CHINA
China celebra por todo lo alto la llegada de «CS:GO», publicado por Perfect World como juego Free2Play.
csgo.com.cn

TEMPLADO



GERALT POR PARTES
El documental sobre «The Witcher» y CD Projekt parece ser de lo más interesante, con seis episodios en un proyecto de Noclip, sin ánimo de lucro.
cdprojektred.com

HUMBLE BUNDLE EN IGN
La compañía de medios y entretenimiento, Ziff Davis, se ha hecho con Humble Bundle. Así, esta tienda será hermana de IGN.
humblebundle.com

FRÍO



INDIEBOX CANCELA EL SERVICIO
El modelo de suscripción que ofrecía ediciones únicas de indie echa el cierre. Ahora se dedicarán a vender los packs de forma más tradicional.
theindiebox.com

MICROPAGOS EN SOMBRAS DE GUERRA
Ha llegado con micropagos. Una opción que, en principio, se evitaba al rechazar las condiciones online.
shadowofwar.com

¿ERES DE LOS QUE NO SOLO JUEGAN?

Hace tiempo que los jugadores no solo jugamos. O eso es lo que nos cuentan. ¿Eres tú también de los "gamers" que hacen de la multitarea su pasatiempo?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Como ya comentaba en esta página el mes pasado, en lo que va de año hemos vivido una revolución en el mercado de los procesadores –y otros componentes– para PC que al más pintado le ha dejado aturullado con el aluvión de modelos nuevos que han ido apareciendo. Los últimos, los Core de 8ª generación, recién salidos del horno. Y tanto AMD como Intel nos han venido contando que este salto en potencia de proceso en la familia antes mencionada, o en los Ryzen de AMD, se deben a que los jugadores la necesitan... pero no para jugar. ¿Mande?

Bueno, en realidad, para ser sincero, sus argumentos dicen que esta potencia no es solo para jugar, ya que el perfil del jugador actual ha variado. Ahora, no solo somos jugadores, sino que hacemos edición, compartimos partidas, stremings, vídeos en youtube... Nos hemos convertido en máquinas multitarea. Y mi pregunta es: ¿realmente somos así? ¿Eres tú un jugador que solo juega? Dicho así parece que aquellos que solo jugamos nos estamos convirtiendo en una especie de paria entre los jugadores.

El nuevo jugador

Es cierto que el perfil del jugador ha variado, que existen muchas herramientas nuevas a nuestra disposición para hacer todo eso –y más– que los jugadores más jóvenes han conocido, como quien dice, desde siempre. Y las compañías te ofrecen siempre sus datos –encuestas, números– para avalar estas afirmaciones que, en el fondo, no dejan de ser un argumento de ventas, pese a que tengan un poso de verdad. Y la verdad es que sí, hay muchos perfiles de jugadores aficionados que hacen streaming, tienen su canal de youtube y comparten partidas. Pero, ¿es esa la razón real de que necesitemos más potencia en nuestros equipos?

BETTER GAMING WITH 8TH GEN INTEL® CORE™ PROCESSORS

POWERFUL, FLUID, VIVID GAMING
- i7-8700K - Intel's BEST gaming desktop processor ever[1]
- Up to 195 FPS[2] on Gears of War* 4
- Up to 25% more FPS[3] on Gears of War* 4 vs. 7th Gen

AN OPTION FOR EVERY GAMER
- A wide range of performance options for gamers
- Unlocked SKUs available at each Intel® Core™ brand
- Launch games FASTER[4] with Intel® Optane™ memory

THE WORLD IS WATCHING
- Up to 80 FPS[5] while mega-tasking
- Game + Stream + Record up to 45% better[6] with PUBG* vs. 7th Gen
- Game + Stream + Record up to 2X faster[7] with PUBG* vs. a 3 yr old PC

Al final, todos tendemos a tomar nuestro entorno más inmediato como referencia –dime si no compartes con tus amigos tus gustos en juegos y si te fias o no de ellos a la hora de elegir uno–, y salvo algún caso de algún colega –por la parte profesional–, de amigos y conocidos que juegan habitualmente –en PC y otros formatos– no conozco a nadie que se dedique a nada de eso. Ni a grabar partidas, ni a editar vídeo, ni a hacer streaming, ni con canal de Twitch, Youtube, ni nada por el estilo. Y no son jugadores "casual", precisamente.

El trasfondo de todo esto no es estar a favor o en contra de este nuevo perfil de jugador "multitarea", sino de cómo las tendencias y actitudes del mercado –y de las compañías que surten de tecnología y hardware al mismo– nos llevan por caminos que nunca está demasiado claro si realmente es lo que se demanda por parte del jugador o se decide no se sabe muy bien dónde y por qué.

Solo queremos jugar

¿Estoy renegando de la tecnología, las herramientas y las posibiidades de compartir experiencias de juego? Ni lo más mínimo. Pero no tengo nada claro que todo esto sea "lo que el jugador pide". Seguro que hay jugadores que lo piden, pero ahora parece que si no lo haces, no eres nadie.

El simple placer de disfrutar de un juego, solo o en compañía, es lo que muchos aún queremos cuando nos enfrentamos a ese título que tanto esperábamos. Y si es necesaria potencia para ello, bienvenida sea. Pero no hace falta mucha más excusa, ¿verdad?

> "Parece que ahora si no eres youtuber o haces streaming en varios canales no eres nadie"




XBOX ONE


Windows 10

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



MÁS MECHS QUE NUNCA

«Mechwarrior 5 Mercenaries» tendrá unos 60 chasis diferentes con 300 a 400 variaciones, frente a los 12 o 15 de títulos anteriores.
mw5mercs.com

LOS JUEGOS SON NEGOCIO

Se espera que el mercado del videojuego alcance los 108.900 millones de dólares en 2017. Ya es la industria más grande de entretenimiento.
newzoo.com

TEMPLADO



24 HORAS CON DENUVO

La protección anti copia DENUVO que se incluye con «La Tierra Media: Sombras de guerra» fue reventada en menos de 24 horas. No la deja en muy buena posición.
denuvo.com

OTRO DRAGON AGE

«Dragon Age 4» ya está en desarrollo y se trabaja en su guion desde primavera. Eso sí... ¿cuándo llegará?
ea.com

FRÍO



HAWKEN SE ACABA

Parece que los engendros mecánicos de «Hawken» no han tenido el éxito que merecían. Así, veremos en 2018 cerrar sus servidores.
playhawken.com

CAMBIOS EN BIOWARE

El director creativo de «Dragon Age», Mike Laidlaw es otro de los pesos pesados que abandonan BioWare. Los cambios no paran.
bioware.com

REINVENTANDO EL FUTURO DEL GAMING



Javier Galiana
Director de Retail para el sur de Europa en Intel

La nueva generación de Intel con procesadores Core y la serie X, tienen a los jugadores y la multitarea como objetivos principales. Así es el futuro del gaming.

Las necesidades de los aficionados al gaming crecen progresivamente a medida que, por un lado, los desarrolladores de juegos crean aventuras cada vez más exigentes, complejas e inmersivas; y, por otro lado, los propios gamers exigen equipos capaces de llevar a cabo varias tareas en paralelo y que les permitan jugar, grabar y compartir sin perder un ápice de calidad. Dotar a los jugadores de PC con el mejor hardware del mercado ha sido y seguirá siendo una prioridad en la estrategia de Intel. Sin importar a qué nivel, en Intel nos esforzamos día a día por ofrecer el mejor rendimiento para la mejor experiencia gaming.

Sin ir más lejos, hace unas semanas presentábamos los modelos para ordenadores de sobremesa de la 8ª generación de procesadores Intel® Core™, especialmente pensados para aquellos usuarios que buscan un rendimiento exclusivo para sacar el máximo rendimiento a sus PCs. Un 45% de mejora en el rendimiento con respecto a la generación anterior y de hasta el doble con respecto a un equipo de 3 años de antigüedad son claros ejemplos de la firme apuesta de Intel por seguir sentando las bases del futuro del PC y expandiendo los límites de lo posible.



Un nuevo top gaming

Dentro de este lanzamiento se incluye el nuevo procesador Intel Core i7-8700K, el mejor procesador de sobremesa para gaming que jamás ha creado Intel. Con una configuración de 6 núcleos y 12 hilos, este procesador es capaz de alcanzar turbo frecuencias de hasta 4,7GHz con un solo núcleo, el valor más alto jamás obtenido por Intel gracias a la tecnología Intel Turbo Boost 2.0. De hecho, el procesador ha roto dos récords mundiales de overclocking, certificados por HWBOT, la autoridad que regula las competiciones y rankings de overclocking a nivel mundial.

Este increíble rendimiento se refleja en una mejora del 25% en rendimiento de imagen en comparación con las 7ª generación de procesadores Intel Core, ofreciendo a los jugadores una experiencia de juego mejorada y mucho más fluida.

Esta nueva familia de procesadores, diseñada específicamente para aquellos que buscan un rendimiento superior, se une a nuestros procesadores Intel Core Serie X. Anunciados en la última edición de Computex, la plataforma más extrema de Intel abarca configuraciones desde los 4 a los 18 núcleos y supuso, además, el estreno de la nueva marca Intel Core i9. Rendimiento y escalabilidad se dan la mano en una familia de procesadores que promete las experiencias de gaming y Realidad Virtual más increíbles y que ofrece a nuestros usuarios centrarse en lo que realmente quieren, sin preocupaciones sobre si su equipo estará a la altura. La multitarea no tiene límites gracias a nuestros procesadores Intel Core Serie X.

Jugador, ¡redescubre lo que es jugar!



> “Intel quiere que los jugadores redescubran la sensación de jugar al límite en PC”

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Nuestro lema es: cumplimos." Victor Kislyi, CEO de Wargaming.net explica en qué invierten el tiempo hasta darnos un juego.



Autor: Armin Linnartz

"(Ordenadores y videojuegos) son revulsivos para la innovación y la economía" Ángela Merkel en plena campaña electoral, desde Gamescom 2017.



"Les pido que me dejen optimizar a mí, lo hago mejor." John Carmack habla de los creadores de controladores de GPU.

"Nos volveremos a centrar en lo más importante: hacer grandes juegos" Tryndamere y Ryze, fundadores de Riot Games, se apartan de la dirección.





Autor: Siebbi

"Las películas buenas de cineastas de verdad no están hechas para analizar, ver, consumir o entender al instante" ¿Pensará Martin Scorsese lo mismo de los videojuegos?

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNDO... veremos un juego eSport con "Star Wars" como base?

¿QUÉ... tienen de positivo los micropagos en un juego de precio completo?

¿CUÁNDO... Ha dejado «Wolfenstein» de ser una saga en contra del movimiento nazi?

¿POR QUÉ... se resisten las compañías a compartir partidas grabadas entre PC y consola?

¿CUÁNTOS... GB de memoria hacen falta en la gráfica para tener un juego entero con texturas a 4K?

¿POR QUÉ... solo algunos juegos permiten escalar gráficos de 4K a 1080 en PC?

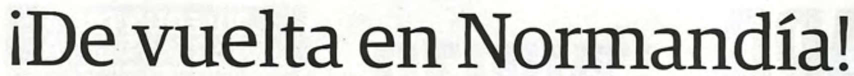
¿CUÁNTOS... años pasarán antes de que PC, volante, silla y gafas RV sean accesibles?

¿HASTA CUÁNDO... obligará Blizzard a que las fiestas en «WoW» sean tan restrictivas?

¿VEREMOS... los simuladores de eRacing al nivel de popularidad de la F1 real?

¡De vuelta en Normandía!

CALL OF DUTY WWII



La vuelta de «Call of Duty» a la Segunda Guerra Mundial se convierte en el principal reclamo para millones de fans, deseosos de desembarcar de nuevo en Normandía.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción bélica
- **Estudio/compañía:** Sledgehammer/Activision
- **Fecha prevista:** 3 de noviembre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción bélica ambientado en **el frente europeo en la Segunda Guerra Mundial.**
- Ofrecerá **nuevos modos multijugador,** además de la campaña y el modo zombis.
- El **protagonista de la campaña** será el soldado Ronald "Red" Daniels, de la 1ª de Infantería del ejército americano.
- Podremos escoger entre **cinco divisiones en el multijugador.**
- **Headquarters o War Mode** serán algunos de los nuevos modos multi.

La guerra nunca se va. Nunca desaparece del todo. Siempre vuelve. Pero hacía mucho que los fans de la acción bélica no volvíamos a aquellos lugares en los que, una vez, fuimos héroes. Virtuales, pero héroes, al fin y al cabo. Normandía, Arromanches, Caen, París... Berlín.

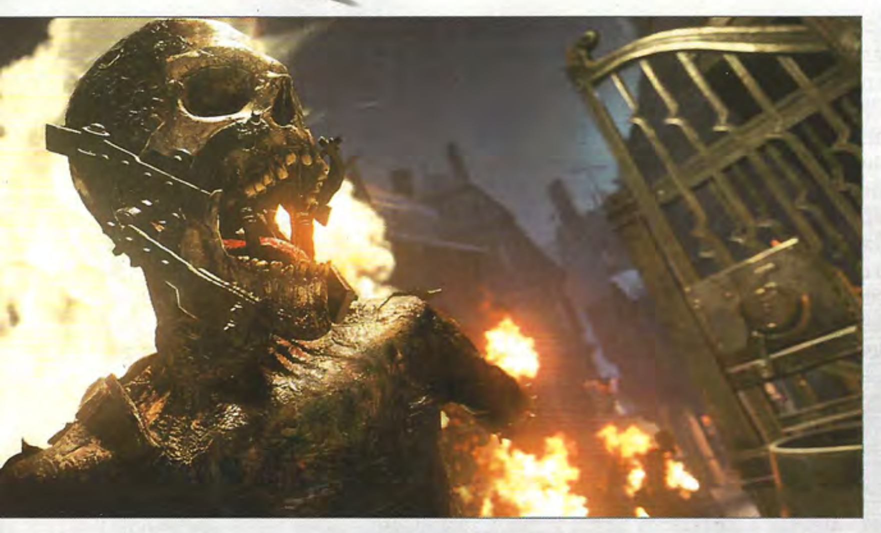
Por eso, cuando Sledgehammer presentó hace unos meses «WWII», dejando atrás las veleidades de la acción futurista –cuyas ideas parecen ya agotadas, al menos temporalmente–, el entusiasmo volvió a esa legión de fans que no habían regresado al frente de «Call of Duty» desde hace varias entregas. Y es que la Historia y, sobre todo, combatir al perfecto enemigo, los nazis, es parte esencial, para muchos, de lo que debe ser la "verdadera" acción bélica: escenarios reales, batallas históricas, recreación de armas y vehículos míticos de una época terrible... Y esas historias de honor y camaradería que el cine ha retratado tan bien. Pero no olvidemos el horror. La guerra no es un juego, pese a todo, y la tragedia que rodea a todo conflicto bélico no es algo que, según el estudio, se quiera evitar. Así, la nueva campaña de «Call of Duty WWII» nos pondrá en la piel de personajes muy reales, interpretados por conocidos actores de Hollywood, que pelearán, sufrirán, se emocionarán y serán más humanos que nunca.

En las botas de Red

Comencemos, pues, por la campaña individual. «Call of Duty WWII» nos meterá en el pellejo de Roland "Red" Daniels, soldado de la 1ª de infantería del ejércitos de Estados Unidos. Seguiremos su historia desde el día D hasta la llegada a Alemania, pa-



¡La Segunda Guerra Mundial vuelve en el nuevo «Call of Duty»! La ambientación histórica se convierte en protagonista de la próxima entrega de la saga, ya a punto de llegar a nuestros PC.





Crear un equipo equilibrado en el multijugador será una de las claves para la victoria, según el modo escogido, pudiendo configurar todo con calma en el lobby antes de comenzar la acción.

sando por diversos escenarios del frente europeo occidental. La historia de Red no lo convertirá en un soldado solitario. Muy al contrario, su historia se verá reforzada por la de sus compañeros, el sargento William Pierson –interpretado por el alter ego virtual de Josh Duhamel–, el teniente Joseph Turner –Jeffrey Pierce– y el soldado Robert Zussman –Jonathan Tucker–, teniendo también el último un protagonismo especial en la campaña.

Esta historia pretende ser de lo más realista en su ambientación, escenarios y batallas, reforzada por un apartado visual realmente espectacular, como nunca se ha visto antes en la saga. Al tiempo, la historia se abrirá a una escala global, en la que participarán también fuerzas aliadas de países como Reino Unido o la misma resistencia francesa, haciendo toda la campaña más épica e intensa. El objetivo es, como reconoce Sledgehammer, no solo ofrecer la experiencia más verídica de la Segunda Guerra Mundial, sino también que «WWII» sea un homenaje a todos aquellos que lucharon con heroismo en el conflicto más atroz de la historia reciente, y que murieron por millones en el campo de batalla de toda Europa.

Pero, claro, «Call of Duty» siempre ha sido mucho más que una campaña espectacular, y la nue-

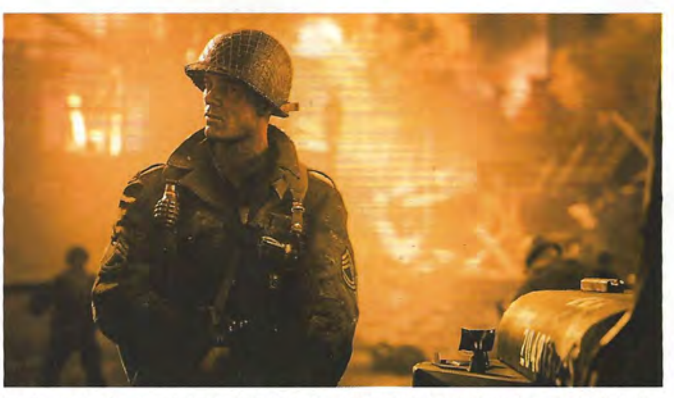




UNA HISTORIA DE CAMARADERÍA, VALOR Y HONOR



La campaña nos llevará por escenarios de toda Europa, desde el desembarco de Normandía hasta la liberación de París, culminando en Alemania, en la más épica representación de la Segunda Guerra Mundial en toda la saga.



En la campaña seguiremos la historia de Ronald "Red" Daniels, , miembro de la 1ª división de Infantería del ejército americano, que a lo largo de la trama se unirá a miembros aliados de Reino Unido y la resistencia francesa.



“La vuelta a la Segunda Guerra Mundial marca toda la acción del nuevo «Call of Duty»”

va entrega de la saga no solo vuelve a sus modos multijugador y zombis, sino que además pretende renovarlos y potenciarlos como no se ha visto hace tiempo.

De playas y divisiones

El nultijugador de «Call of Duty WWII» quiere ofrecer una experiencia renovada al jugador de la saga, comenzando por las Divisiones entre las que opremos seleccionar a nuestros personajes.

Habrá cinco divisiones disponibles: infantería, aerotransportada, blindada, división de montaña y expedicionaria. Cada una, además de una clase y estilo de acción diferente –basado en el arsenal y técnicas– representará también una mayor o menor dificultad de juego, haciéndolas más o menos adecuadas para cada jugador según su experiencia y veteranía, siendo la infantería la más versátil y la indicada como entrada en el multi.

Además de las divisiones, a modos multijugador clásicos –deathmatch, DM por equipos, etc.– se unirán otros nuevos creados para la ocasión, que pretenden potenciar la experiencia de juego, con War Mode como

PERTRECHA BIEN A TUS HÉROES

El apartado multijugador en que se ha basado la beta de «Call of Duty WWII» nos ha dejado ver algunas de las características de los lobbies de acceso a los distintos modos y partidas.



Selección de división: En el lobby de la partida nuestra selección de división dependerá también del resto del equipo, creando un grupo equilibrado, de hasta doce jugadores, según el mapa y modo de juego.



Selección de armas: La panoplia del arsenal disponible será enorme, teniendo en cuenta las distintas divisiones y las armas específicas para cada una, pudiendo escoger armas principales y secundarias.

¿EN QUÉ DIVISIÓN TE ENROLARÁS?

La beta de «Call of Duty WWII» ha dado oportunidad de probar las cinco divisiones que ofrecerá el juego final, para seleccionar el estilo de acción que más nos guste o se adapte a nuestras preferencias, y que se ajusta también a la dificultad, mayor o menor, que entraña escoger cierto tipo de soldado.



Infantería: Usa el tipo más versátil de personaje y se considera la divisón de entrada para los nuevos jugadores, sin especialización definida en armas o estilo.



Aerotransportada: Los soldados de la división aerotransportada suelen ser los primeros en luchar. Usan armas silenciosas SMG, son expertos en sigilo y hacen rápidos despliegues.



Blindada: Para jugadores con cierta veteranía. Usan la mayor potencia de fuego disponible, suelen ir armados hasta los dientes y son expertos en ametralladoras ligeras y explosivos.



División de montaña: La eliminación a distancia es su especialidad. Precisos y letales, sus armas típicas son los rifles de francotirador y las miras. Para jugadores expertos.



Expedicionaria: Los miembros de la expedicionaria son veteranos que se manejan a la perfección en las distancias cortas: escopetas, munición incendiaria, palas de combate. Para tipos aguerridos.



un concepto mucho más global de la acción por equipos. Las misiones poseerán una narrativa específica, como en "Operation Breakout", donde eje y aliados se enfrentarán por la ocupación del pueblo de St. Lo, luchando por el control de una mansión que asegure la posición dominante, y con apoyo de ingenieros que construyan puentes, tanques de apoyo y demolición de depósitos de armas y munición. Una batalla global, en resumen.

Un segundo modo inédito en el multijugador serán "Headquarters" –cuartel general– , basado en misiones en los que los jugadores competiremos para ganar recompensas específicas, aparecer en ránkings globales y conectar con fans y amigos online.

¡Zombis nazis!

La vuelta del modo zombis, el tercer gran apartado de «Call of Duty WWII» también ofrecerá una renovación en la que Sledgehammer pretende que disfrutemos de una historia específica

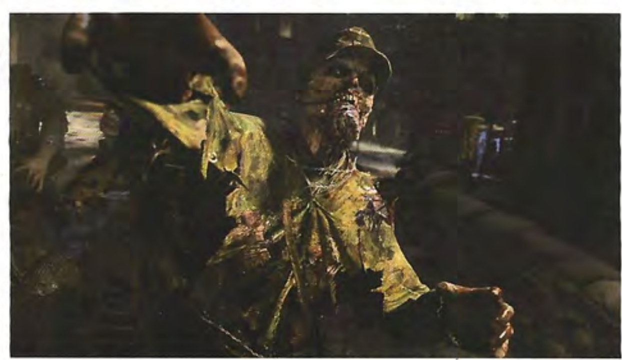




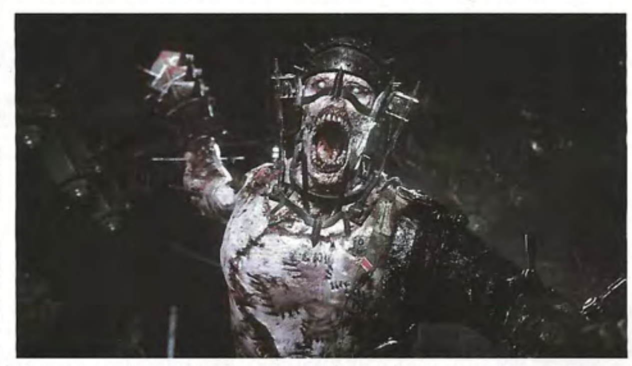
con una narrativa más profunda de lo habitual. Además, la acción está pensada para disfrutarse en todo su esplendor en modo cooperativo, luchando contra soldados no muertos del Reich, de lo más variado y realmente aterradores. El estudio asegura que la acción será de enorme intensidad y la trama tendrá giros inesperados. Todo un refuerzo de la acción bélica típica, mucho más impactante que nunca.

La Segunda Guerra Mundial volverá, en fin, como nunca a «Call of Duty», y los pocos días que quedan para ponerle las manos encima se nos van a hacer muy largos. ¿Listo para alistarte? ¡Bienvenido al frente! **A.C.G.**

¡ZOMBIS NAZIS! NO HAY NADA MEJOR



De nuevo, la tercera pata de la acción de «Call of Duty» se basa en el enfrentamiento contra hordas de zombis. En este caso, zombis nazis que, además, hacen aún más divertido el hecho de masacrarlos.



El nuevo modo zombis ofrecerá también acción cooperativa -aunque se podrá jugar en solitario-, con una historia completa, como un juego completo independiente, repleto de sorpresas y giros narrativos.

“El multijugador se ha rediseñado para ofrecer una experiencia bélica completa”

La guerra total estalla en el multijugador de «Call of Duty WWII». Sledgehammer y Raven han trabajado en nuevos modos multi, como el "War Mode", basado en acción en equipo donde aliados y fuerzas del eje se enfrentarán por la conquista de escenarios históricos reales.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿TRADUCIDO?

Creía que el juego «Divinity: Original Sin II» estaba en inglés, pero he visto un gameplay en YouTube en donde estaba en español. ¿Es que hay diferentes versiones? ■ Mamboman



Al parecer un grupo de fans ha hecho una traducción de las miles de líneas de texto con el Google Translate, y la ha corregido un poco. Por tanto eso que has visto es la traducción no oficial. Larian Studios ha dicho que va a traducir oficialmente el juego, así que, paciencia.

VIRTUAL O MIXTA

Quiero pillar unas gafas de realidad virtual pero tengo mucho lío con el tema. Las nuevas gafas de Microsoft que han salido ahora se llaman de Realidad Mixta, y son más baratas. ¿No sirven para la realidad virtual? Por otro lado las Oculus Rift han bajado bastante. ¿Mejor compro éstas? ¡Ayudaaaa! ■ Néstor S.



Aún no hemos tenido la oportunidad de probar todas las gafas de realidad mixta así que es difícil tomar una decisión. Que el nombre no te engañe. Se llaman así porque pueden mezclar escenario real con objetos virtuales al llevar una cámara en las gafas, pero también la tiene las HTC Vive por ejemplo. Han dicho que serán compatibles con Steam VR, así que en teoría funcionarán con sus juegos. Parecen algo más limitadas técnicamente y los sensores están en las gafas, no son externos. Con las Oculus Rift rebajadas permanentemente a 449€, no es fácil elegir. Nuestro consejo es que esperes unas semanas a ver qué promociones hay para Navidad.

LA CARTA DEL MES

¿DEMASIADO VIEJO PARA JUGAR?



Hace unas semanas cumplí 45 tacos y aún sigo jugando a videojuegos con las mismas ganas que cuando era un crío. A veces algún amigo me mira raro, y me da un poco de corte comprar videojuegos cuando la tienda está llena de chavales. ¿Qué opináis? ■ Juanma S.

Pues opinamos que te preocupas sin razón, Juanma. Jugar a videojuegos no es una cuestión de edad, igual que no lo es ver una película o un partido de fútbol. Nos choca porque es un a afición moderna que apenas tiene 50 años y aún no hay una generación "anciana" de jugadores. Pero jugar es un divertimiento natural en el ser humano, y en el futuro seguro que muchos seguiremos pegados al gamepad.

CEMENTERIO DE JUEGOS

Ahora hay una nueva forma de saber cuándo los juegos son un fracaso, según el tiempo que tarden en meterlos en los servicios de suscripción. «Mass Effect: Andromeda» solo ha tardado seis meses desde su lanzamiento. ¿Merece la pena jugarlo? ■ Darthdo

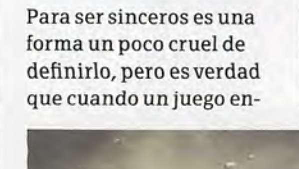


Para ser sinceros es una forma un poco cruel de definirlo, pero es verdad que cuando un juego entra en una plataforma de suscripción es porque ya no se confía en sus ventas. «Mass Effect: Andromeda» solo ha tardado seis meses en entrar en Origin Access, pero otros con más éxito como «Battlefield 1» tardaron menos de un año, no hay tanta diferencia.

Pese a que no fue muy bien recibido por sus bugs creemos que merece la pena jugarlo, y más ahora que lo tienes en Origin Access con un mes gratis de prueba o solo 4€ al mes.

¿PC Y XBOX ONE X?

¿Es verdad eso de que si compro «Forza Motorsport 7» para PC, luego puedo podré jugarlo en Xbox One X si me compro la consola? ¿Cómo funciona? ■ Cesc





LA POLÉMICA DEL MES

¡MALDITAS CAJAS!

Un amigo me ha dicho que en el juego «La Tierra Media: Sombras de Guerra» tienes que comprar cajas de recompensa con dinero real para poder superar la misión final. Vale que eso lo hagan en los móviles donde los juegos son gratis, pero no con un juego que vale 60€. ¡Qué poca vergüenza! ■ Anónimo



No es necesario gastarse dinero real en cajas de recompensas para acabarte «La Tierra Media: Sombras de Guerra», pero tendrás que "grindear" mucho para hacerlo sin ellas. Es cierto que este sistema de juego heredado de los móviles está empezan do a ser preocupante, pues cada vez más juegos lo usan, como «Forza 7» o «Star Wars Battlefront II». La verdad es que dejando a un lado las microtransacciones, no es el paradigma de la jugabilidad...

Para poder hacerlo tienes que comprar «Forza Motorsport 7» directamente en la Tienda Windows de Windows con la misma cuenta que luego usarás en la consola Xbox One X. Entonces el juego aparecerá en tu cuenta de la consola para que lo descargues.



¡AL FIN!

Más de un año después del lanzamiento de «Street Fighter V», va a salir la Arcade Edition. Más vale tarde que nunca, pero creo que esta edición es la que debería haber salido primero, si se hace honor a la herencia de la saga. ¡Menudos vicios me voy a pegar! ■ **KenLives**

Estamos de acuerdo contigo. «Street Fighter V» tendría que haber salido con el Modo Arcade incluido, pero hoy en día lo que más pega son los eSports, y el juego se creó con ese fin, para fomentar el multijugador y la competición.

Pero bueno, lo principal es que sale la versión arcade y los más veteranos podrán rememorar las míticas partidas en las recreativas. ¡Hadouken!



MÁS «DARK SOULS»

Me acabo de terminar «Dark Souls III» y me he quedado con ganas de más. ¿Qué juegos hay así, parecidos, que sean difíciles? ■ **Fran**

Pocos juegos vas a encontrar al mismo nivel que «Dark Souls III», Fran. Pero justo estos días sale en Steam «Nioh Complete Edition», un juego muy similar, aunque ambientado en la época de los samurais. Ha sido muy bien recibido en consolas y además aquí nos ha llegado con todos los DLC incluidos. ¡No te lo pierdas!

ASESINO EDUCATIVO

Me gustaría felicitar a Ubisoft por inventarse eso del modo educativo en «Assassin's Creed Origins». Hay muchas veces que me gustaría enseñarle algunos juegos a mi hijo pero no puedo porque tienen mucha violencia. Pero ahora podrá jugar conmigo a «Assassin's Creed Origins» sin que su madre se enfade. ¡Me parece una gran idea! ■ **Patricio H.**



Sin duda, es un gran acierto de Ubisoft. Este modo educativo se llama Discovery Tour y permitirá jugar al juego sin combates y sin seguir la historia. Se podrán explorar los escenarios libremente y además se mostrará información sobre diferentes aspectos de los monumentos y la cultura egipcia. ¡A ver si lo "copian" otros juegos!



QUAKE CHAMPIONS

¡La batalla definitiva está al caer!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** id Software/Bethesda
- **Distribuidor:** Por confirmar
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2017 (acceso anticipado)

quake.bethesda.net

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción multijugador**, basado en el universo y personajes de la saga «Quake».
- Ofrecerá **nueve campeones básicos**, más otros extra sacados del catálogo de Bethesda.
- Hay **ocho mapas confirmados**, pero se esperan más en la versión definitiva.
- Cada campeón poseerá **una habilidad especial activa única.**
- Se han confirmado cinco modos: **deathmatch individual y por equipos, duelo, torneo de sacrificio y sacrificio.**

PRIMERA IMPRESIÓN

«Quake Champions» promete ser uno de los juegos de acción más impresionantes de la temporada, con la competición eSports como gran objetivo.

Todos los fans lo esperamos con el ratón y el teclado ya agarrados desde hace tiempo. Los discos duros tienen reservados los 20 GB que necesita. Hemos actualizado los drivers de nuestra gráfica. Solo queda que «Quake Champions» lance su versión final, con todos sus modos de juego activos, los campeones listos y, por fin, podremos despedirnos de la civilización y la familia durante el tiempo que sea necesario, hasta que nos conozcamos de pe a pa todos y cada uno de sus mapas, sus recovecos, trampolines, rampas, portales, puntos de recogida de armas y power ups, con especial atención, por supuesto, al "Quad Damage". Y la carnicería no tendrá fin.

Sinceramente, no creemos ser los únicos que arden en deseos de echarle el guante al esperadísimo título de id Software. No porque pensemos que nos vamos a poder batir el cobre con los pros de la competición de eSports, a cuyo nivel llegan muy pocos mortales, sino por puro y llana diversión. Y es que la recogida del testigo de «Quake III Arena» y su espíritu, que es lo que encierra «Quake Champions», es demasiado significativo como para que el nuevo juego de id sea, tan solo, otro juego de acción multijugador. Que otros títulos como «Overwatch» se anden con ojo, porque el rey vuelve para recuperar su trono.

El regreso

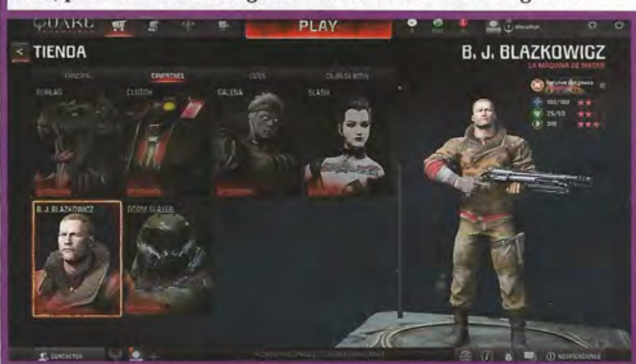
La versión de acceso anticipado de «Quake Champions», como la beta cerrada en su momento, nos ha dejado una sonrisa de satisfacción enorme en nuestro rostro. Y es que el regreso del estilo de acción multijugador que marcó las líneas maestras del género en su momento –en 1999, ¡hace casi 20 años!– mantiene toda su esencia en el nuevo juego, potenciando además detalles que, muy de moda, afectan a habilidades especiales de los personajes. Donde antes se encontraba solo la habilidad del jugador y la potencia del arma, ahora se le suman pequeñas ventajas que, en un momento dado, pueden implicar la supervivencia o la victoria. Y es que cada campeón dispondrá de una habilidad que habrá que activar en el momento oportuno –se recarga y tarda un tiempo, lo que también aporta un toque táctico a su uso–. Sorlag, por ejemplo,

> **“La acción multijugador más frenética y vertiginosa vuelve en un juego con aroma a clásico”**

¿Qué hay al final del pasillo? ¿Y en la base de los pilares? La pregunta no es "qué", sino "quién". Cualquier enemigo o, si hay suerte, algún miembro de tu equipo...

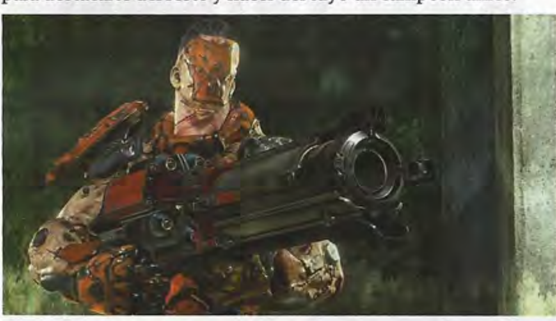
Campeones muy especiales del catálogo de Bethesda

Mientras se van afinando detalles y puliendo la jugabilidad, id ha aprovechado estos meses desde la beta cerrada para ampliar el catálogo de campeones de «Quake Champions», con la presentación de dos personajes bien conocidos... ¡pero de otros universos! El Slayer de «Doom» y B.J., el protagonista de «Wolfenstein», se unen al elenco ya conocido de los nueve campeones, para unir al catálogo de Bethesda de forma original.





La personalización de los personajes será una de las claves para destacarte del resto y hacer del tuyo un campeón único.





La acción multijugador más brutal está cada vez más cerca. Sin disponer aún de la versión final de «Quake Champions», id ha dado el pistoletazo a los primeros torneos. ¡Elige a tu campeón!

puede lanzar ácido a sus enemigos, aturdiéndolos. Clutch posee un campo de energía como barrera de protección. Visor puede ver a través de las paredes y localizar a sus enemigos, etc.

Cada habilidad es única, y puede suponer una importante ventaja en ciertos momentos. Y no todas, como ves, se corresponden directamente con un tipo de ataque. Por eso, el estilo de juego que ofrece cada campeón es también único y permite que busquemos y personalicemos el que más se ajuste a nuestros gustos y forma de jugar.

Sí, hemos mencionado la personalización, que será otro apartado muy relevante en «Quake Champions», y es que hacer de nuestro personaje algo único y destacable se encuentra muy en la línea de lo que se lleva ahora en el género. En todo caso, esta personalización no afectará al potencial ofensivo o defensivo –solo a la estética.

Acción brutal

Todo está casi listo para que empiece la acción, que tendrá lugar en algunos de los escenarios más sorprendentes y divertidos que imagines, herederos también del espíritu de «Quake III Arena». Como ya hemos mencionado, rampas, trampolines, portales, transportadores y más estarán repartidos por mapas de diseño fabuloso, con numerosos cuellos de botella en los sitios adecuados y recovecos en los que tender emboscadas, obligando a que el movimiento sea continuo, frenético y las escaramuzas y tiroteos, de una intensidad brutal.

Pensados para los distintos modos de juegos soportando un máximo de 10 contra 10 jugadores, su tamaño no será excesivo, lo que los hace ideales para partidas rápidas y vertiginosas. De momento, tenemos cinco modos de juego confirmados, alguno más táctico que otro, pero siempre con el inefable Deathmatch como el más básico –y divertido–, aunque el Duelo, con su alternancia entre campeones y el enfrentamiento directo con otro jugador, seguro que trae piques épicos. **A.P.R.**



SE PARECE A...

QUAKE III ARENA
Toda la esencia del clásico de id de hace casi dos décadas se concentra en el nuevo juego.

OVERWATCH
Juego por equipos, con personajes de características únicas. Divertido y frenético.



NEED FOR SPEED PAYBACK

¡Tu coche, tus reglas!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Ghost Games/EA
- **Distribuidor:** EA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 7 de noviembre de 2017

www.ea.com/es-es/games/need-for-speed/need-for-speed-payback

LAS CLAVES

- Será un **juego de velocidad y acción**, lejos de la simulación.
- Seremos parte de **una banda de los bajos fondos del valle de Fortune**, expertos pilotos en distintas especialidades.
- **Manejaremos a tres personajes** en distintos desafíos siempre al volante de cochazos.
- Podremos **personalizar nuestros coches recolectando piezas de desguace** por el mundo.
- Habrá **cuatro áreas principales para correr** en el mundo de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

«Payback» amplía las posibilidades de las carreras ilegales y las pruebas de habilidad al volante, con un nuevo estilo de personalización extrema de los vehículos.

Tyler, Jessica y Sean son viejos amigos. Hace años formaban parte de unas de las bandas del valle de Fortune. Su habilidad al volante, su gusto por el dinero fácil y el desprecio por las reglas –y, sobre todo, por la policía– les procuraron horas de diversión y aventura. Ahora, tras mucho tiempo, los tres se han vuelto a unir para cobrarse venganza de La Casa, una sociedad que dirige los casinos, la policía y el crimen organizado de la región. Una guerra está a punto de empezar en las calles, bosques y desiertos del valle, y se librará a los mandos de los cochazos más impresionantes que nunca hayas visto. Y tú los podrás conducir todos.

De nuevo al volante

«Need for Speed», tras un descanso de un par de años, regresa con una nueva entrega que pretende recopilar lo mejor de la saga, uniendo una historia repleta de personajes interesantes y giros de guion que prometen dejarnos con la boca abierta, con la velocidad más extrema, los deportivos más alucinantes y un nuevo sistema de personalización que promete romper moldes en la saga.

Tres en la carretera

Lo primero que llama la atención, de todos modos, es que «Payback» nos meterá en la piel de los tres protagonistas antes mencionados. Tyler Morgan (Ty), Jessica Miller (Jess) y Sean McAlister (Mac) están especializados en cierto tipo de conducción, lo que nos permitirá alternar entre uno y otro, según el desafío que tengamos entre manos. No es la primera vez que la saga ofrece algo similar, pues ya pudimos ver algo parecido en «NFS: The Run», pero desde aquel 2011 las anteriores enrtegas habían vuelto al modelo de protagonista único.

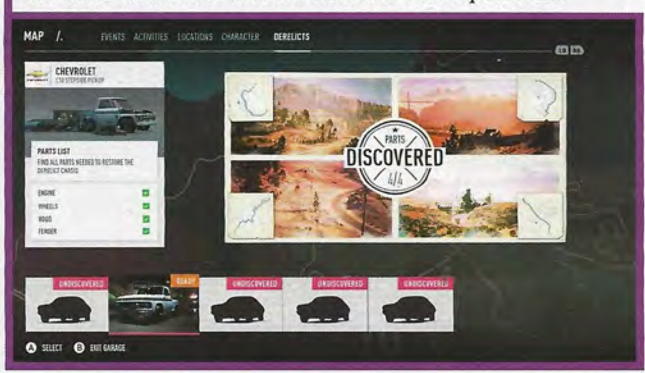
Ty es un piloto de carreras y, por tanto, las pruebas de velocidad serán lo suyo. Jess, por su parte, es especialista en conducción extrema. Ha trabajado para gente rica y famosa y su pericia al volante en las situaciones más peliagudas es bien conocida. Mac, finalmente, es especialista en carreras campo a través y derrapes, lo que le hace perfecto para pruebas de habilidad. Gracias a ellos podremos disfrutar de un montón de pruebas de lo más variado por las cuatro áreas

> **“Carreras ilegales, apuestas, cochazos, policía y velocidad vuelven en «Need for Speed»”**

¡Los cochazos vuelven a «Need for Speed»! El preciosísimo nuevo BMW M5 de 2018 aparecerá en «Payback» como una de las grandes estrellas exclusivas del garaje del juego.

La personalización adquiere una nueva cara en «Payback»

El mundo de «Payback» da un nuevo sentido a la personalización de los coches disponibles. Más allá del conocido tuning, comprando piezas para modificar motor y carrocería de nuestros vehículos, en la nueva entrega de la saga se aborda un apartado de "crafting" en el que podremos usar piezas de desguace recolectadas por el mundo de juego para crear nuevas y convertir una chatarra sobre ruedas en un supercoche.





Desafíos entre bandas, la poli pisándote los talones... ¡Ah, el viejo espíritu «NFS» vuelve en toda su plenitud! ¡A disfrutarlo!





El valle de Fortune nos espera repleto de desafíos al volante. Una historia de corrupción, crimen organizado y apuestas clandestinas dará forma a las múltiples carreras en que participamos.

que componen el valle de Fortune –Silver Canyon, Desierto Liberty, Silver Rock y Mount Providence–, ya sea en carreras ilegales, escapando de la policía, llevando a cabo trabajos "especiales" o simplemente saboteando los planes de La Casa.

El respeto, como siempre, será nuestra principal fuerza contra los planes de nuestros rivales y enemigos, y lo ganaremos a base de derrotar a las bandas rivales del valle de Fortune en los múltiples desafíos que encontraremos.

Un garaje único

Como en todos los juegos de la saga, la personalización será uno de los pilares maestros de «Payback», pero en esta ocasión Ghost Games ha querido darle una vuelta de tuerca al asutno, más allá de la compra y adquisición de vehículos, modificación de carrocería o mejoras de motor. Ahora nos dedicaremos a construir.

Por todo el valle de Fortune encontraremos coches y piezas de desguace que podremos recuperar para, una vez conseguido el número adecuado, convertir toda la chatarra en piezas de serie creando coches personalizados. Literalmente, podremos montar un coche desde cero que el juego englobará en una categoría de "coche de desguace". Lo único que necesitaremos para empezar será un chasis, para seguir conlas ruedas, el tren motor y dos piezas exclsuivas de la versión de desguace que elijamos. A partir de este momento podremos convertir la chatarra en piezas de serie y empezar a crear un "monstruo" único, siguiendo con niveles de desbloqueo de piezas y características. Habrá confirmadas cinco proyectos de coche de desguace para completar y personalizar.

Y, claro, también habrá un montón de superdeportivos, como es fácil imaginar, para no perder la esencia de «NFS». Entre ellos, el exclusivo –y aún inédito– BMW M5 de 2018, que se estrenará de manera virtual en «Payback».

Enciende el motor, porque el desafío va a empezar. **A.P.R.**

SE PARECE A...



NEED FOR SPEED
La anterior entrega de la saga nos devolvía al mundo de las carreras ilegales y el tuning extremo.



PROJECT CARS 2
La nueva entrega del simulador por excelencia de conducción abarca muchos tipos de coches.



VAMPYR

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** DontNod/Focus Home
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Primavera de 2018

www.vampyr-game.com

Todos llevamos un monstruo dentro, pero en el caso del doctor Jonathan Reid es algo literal. Cuando el Londres de 1918 se ve azotado por una epidemia de gripe, el doctor tendrá que debatirse entre curar a la población o alimentarse de los ciudadanos, para satisfacer el hambre del vampiro en que se ha convertido.

Los poderes del protagonista nos permitirán llevar a cabo hazañas increíbles, mientras manipulamos a los que nos rodean, estando en nuestras manos si salvaremos o condenaremos a un Londres arrasado por la plaga.

AQUANOX DEEP DESCENT

Género: Acción/Simulación **Estudio/compañía:** Digital Arrow/THQ Nordic **Idioma:** Inglés (español, por confirmar) **Fecha prevista:** 2017

www.aquanox.com



Los más veteranos recordarán el «Aquanox» original de 2001, un título de acción bajo el agua que nos llevaba a las profundidades del océano, para librar batallas a los mandos de un submarino de combate. Ese futuro postapocalíptico vuelve ahora con una nueva entrega de la saga, «Aquanox Deep Descent», que retoma el entorno acuático en una guerra entre facciones por el control de los mares.

BIOMUTANT

Género: Acción/Rol **Estudio/compañía:** Experiment 101/THQ Nordic **Idioma:** Español (textos) **Fecha prevista:** 2018

biomutant.com



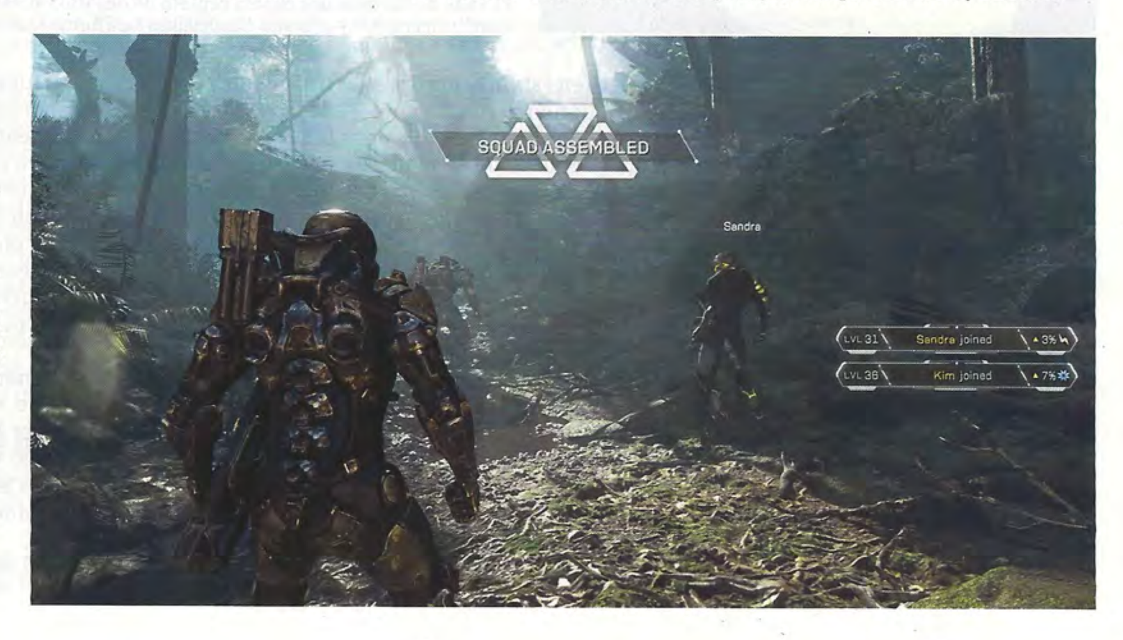
El salvaje mundo abierto de «Biomutant» es tan inusual como puedas imaginar. La combinación de acción, rol y aventura encuentra en los personajes del juego de Experiment 101 uno de sus puntos fuertes, con la posibilidad de modificar nuestro código genético para evolucionar en el combate, mezclando artes marciales con armas, en una fábula protagonizada por bestias muy humanas.

ANTHEM

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** BioWare/E.A.
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Otoño de 2018

www.ea.com/es-es/games/anthem

Ser un freelancer en el mundo de «Anthem» es un desafío que, aun a un año vista, se presume realmente único. El nuevo universo de ciencia ficción de BioWare recoge no pocos elementos de «Mass Effect», pero su diseño de acción cooperativa, en que podemos entrar y salir de la partida, uniéndonos al grupo de cuatro jugadores que pueden participar en las misiones del juego, es algo realmente atractivo. «Anthem» nos llevará a un mundo abierto plagado de extrañas y fascinantes criaturas, tanto biológicas como mecánicas. ¿Listo para la lucha?



AGE OF EMPIRES IV

■ **Género:** Estrategia
■ **Estudio/compañía:** Relic/Microsoft
■ **Idioma:** Por confirmar
■ **Fecha prevista:** Por confirmar
www.ageofempires.com/games/age-of-empires-iv/

Un sencillo vídeo, sin una sola imagen de juego real, pero muy ilustrativo, sirvió a Microsoft para anunciar la cuareta entrega de una de sus sagas más famosas para PC. La cuarta entrega de «Age of Empires» no tiene fecha ni se han dado a conocer detalles, pero el recorrido por las batallas de la Historia que hace el tráiler -de Grecia al s. XX-, unido al conocido buen hacer de Relic -estudio responsable del nuevo juego- hacen mantener unas expectativas realmente elevadas para el fan de la estrategia. ¿Más datos? De momento, habrá que esperar.



EPITASIS

■ **Género:** Aventura/Puzles ■ **Estudio/compañía:** Epitasis Games
■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Fecha prevista:** Primavera de 2018
www.epitasisgame.com

Viendo las primeras imágenes de «Epitasis» es fácil establecer asociaciones con juegos como «The Witness», por su contenido y diseño, o «No Man's Sky», por su estética. De nuevo un desarrollador indie, Lucas Govatos, se lanza a la aventura de crear un mundo repleto de puzles y desafíos, en un entorno desconocido de enorme belleza visual, en el que poner a prueba nuestra perspicacia.

ARTIFACT

■ **Género:** Cartas/Estrategia ■ **Estudio/compañía:** Valve Software
■ **Idioma:** Por confirmar ■ **Fecha prevista:** 2018
www.valvesoftware.com



El silencio, como desarrollador, en que se ha sumido Valve desde hace tiempo, no sirve más que para especular sobre los nuevos proyectos del estudio responsable de «Half-Life» y Steam, pero pocos podían imaginar que un juego de cartas basado en «DotA», «Artifact», sería su gran anuncio de este pasado verano. Entre la expectación y la decepción, los fans del estudio aguardamos novedades.



DRAGON BALL FIGHTER Z

■ **Género:** Lucha/Acción
■ **Estudio/compañía:** Arc System Works/Bandai Namco
■ **Idioma:** Español
■ **Fecha prevista:** Febrero de 2018
www.bandainamcoent.com/games/dragon-ball-fighterz

El inagotable filón del universo "Dragon Ball" para los juegos de lucha de Bandai Namco tiene un nuevo nombre que sumar a la saga, con el título que llegará a comienzos de 2018. «Dragon Ball FighterZ» nos traerá, de nuevo, a Freezer, Goku, Vegeta, Piccolo y demás personajes conocidos -por ahora hay 16 confirmados- de la serie para regocijo de los fans. Un modo de juego 3vs3, la conocida jugabilidad 2.5D y todo el espectáculo de los combates con el sello de "Dragon Ball", son ingredientes más que suficientes para unas grandes expectativas.



















¡Salta al ring de tu disco duro!

¡ES LA HORA DE LAS TORTAS!

¿Crees que el hecho de tener un teclado y un ratón como controles básicos de tu PC no lo hace apto para los juegos de lucha? ¡Amigo, pasa y descubre un nuevo mundo de acción!

Por alguna razón el género de la lucha no tiene, para muchos, la consideración de ser uno más en el universo del PC. Quizá todo venga de que el pad –un elemento imprescindible para disfrutar uno de estos títulos en condiciones– no es un controlador por defecto de un ordenador. Pero eso es todo. En realidad, los juegos de lucha han venido acompañando al PC durante los últimos 25 años largos. Sí, «Super Street Fighter II» –y antes muchos otros– ya apareció en PC y fue una de sus mejores versiones, dicho sea de paso. Así que si tienes prejuicios contra el género, te invitamos a que eches un vistazo a las siguientes páginas y descubras alguno de los mejores ejemplos del mismo que puedes disfrutar ya en tu disco duro.

¡Agarra tu pad y lucha!

Pero sí, insistimos en este punto. Hazte con un pad. Con uno bueno. El ya clásico de Xbox 360 es perfecto. Si apuestas por el de Xbox One, mejor. Pero hay muchos, de muchas marcas y diferente ergonomía, que satisfarán todas tus necesidades y con muy distintos presupuestos. Una vez cumplido el requisito de un buen mando, revisa algunos de los mejores juegos que te presentamos aquí. Y, por si sigues creyendo que el género es minoritario en PC, casi todos han aparecido en el último año largo. ¿Que los juegos de lucha no son para disfrutar en PC? Anda, elige el tuyo, instálalo y empieza darle a los botones del pad... ¡porque el combate va a empezar!

1 GUERREROS DEL UNIVERSO
DRAGON BALL XENOVERSE 2

Estudio/compañía: QLOC, DIMPS
Distribuidor: Bandai Namco **Año:** 2016
INTERÉS:

La abrumadora cantidad de personajes disponibles, un componente online social que permite a más de 300 jugadores simultáneos estar en la misma ciudad, un sistema de personalización excelente y, claro, el atractivo del universo Dragon Ball, hace de «Xenoverse 2» uno de los más completos juegos de lucha que se pueden encontrar hoy para PC. Eso sí, es recomendable ser un fan de «Dragon Ball» para sacarle todo el partido y conocer a muchos de sus personajes. Pero, aunque no sea así, es un juego realmente bueno.







INFOMANÍA
- **Razas de personaje:** 5
- **Personajes:** 126
- **Ambientación:** Dragon Ball/Manga
- **Idioma:** Español (textos)
- **Precio:** 49.99 €
- *www.dragonball-videogames.com/es*

2 HÉROES PARA TODOS
MARVEL VS CAPCOM INFINITE







Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2017
INTERÉS:

El gran logro de la última entrega de la saga «Marvel vs Capcom» no es que tenga muchos personajes –que no– ni que sea innovadora, sino de que ofrece una jugabilidad extrema y, sobre todo, accesible a jugadores de todo nivel. Pero puedes configurarlo a niveles más expertos.

INFOMANÍA
- **Personajes:** 30 (15 de cada universo)
- **Ambientación:** Cómic/superhéroes
- **Idioma:** Español (textos)
- **Modos:** 5 individual y 5 multijugador
- **Precio:** 49.99 €
- *marvelvscapcominfinite.com*

3 EL GRAN CLÁSICO EVOLUCIONA
STREET FIGHTER V

Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2016
INTERÉS:

Cuando hace algo más de un año «Street Fighter V» vio la luz, su gran jugabilidad y fantásticos personajes se vieron ensombrecidos por un contenido tan escaso que asombraba –además de problemas técnicos online–. Eso ya ha pasado y «SF V» ha crecido y mejorado muchísimo.





INFOMANÍA
- **Personajes:** 28 (16 originales más DLC)
- **Ambientación:** Artes marciales/Street Fighter
- **Idioma:** Español (textos)
- **Multiplataforma:** Juego cruzado PS4/PC
- **Precio:** 39.99 €
- *streetfighter.com*

LA SAGA NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM



Durante el último lustro, desde la aparición en PC de «Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3», la saga de Bandai Namco ha ido aumentando en la plataforma su legión de fans. Creada a partir del manga y anime Naruto, los primeros juegos aparecieron solo en consolas, pero su popularidad ha crecido como la espuma. Su seña de identidad es su estética cel-shading, imitando el manga original. Este verano apareció la remasterización en PC de la segunda entrega de la saga que, además, es una de las mejores -y más asequibles-. Una serie que bien merece la pena echarle un vistazo.



4 LA SAGA MADURA
TEKKEN 7

Estudio/compañía: Bandai Namco Studios
Distribuidor: Bandai Namco **Año:** 2017
INTERÉS:

Una estupenda campaña con la historia del clan Mishima como hilo conductor, personajes invitados de otros universos de lucha –de Capcom y SNK– y, sobre todo, una fabulosa jugabilidad y la adaptación de nuevas técnicas de lucha –los ataques EX y las modificaciones del Rage Mode– convierten a «Tekken 7» no solo en lo mejorcito de su saga sino en un juego de lucha imprescindible. Los fans del género tienen en el título de Bandai Namco una compra obligada. Eso sí, de momento sigue siendo bastante caro.







INFOMANÍA

- **Personajes:** 39 (incluyendo dos de otros universos)
- **Ambientación:** Universo "Tekken"
- **Idioma:** Español (textos)
- **Precio:** 49.99 €
- *tk7.tekken.com*

ESTILO DE LUCHA... LIBRE



El de la lucha libre es un universo un tanto peculiar, a caballo entre el deporte, el espectáculo y, por qué no decirlo, el teatro, que hace tiempo no tenía mucha presencia en el PC, pero que la saga «WWE» de 2K Games ha popularizado desde hace tres temporadas. Aunque el primer título no fue muy notable, la edición de 2017 sí fue mucho más completa y divertida. Sorprendentemente, en solo este 2017 habrá dos entregas de la saga, con «WWE 2K18» a punto de estrenarse en el momento de cerrar este número de Micromanía, aunque aún no hemos podido probarlo. ¿Te van las llaves?







5 BESTIAS ASESINAS
KILLER INSTINCT





Estudio/compañía: Iron Galaxy/Microsoft Studios
Distribuidor: Microsoft **Año:** 2017
INTERÉS:

Los más de 25 años que tiene ya la saga «Killer Instinct» se han celebrado este año con la llegada a Steam de la versión más actualizada para PC. Su velocidad de acción y el uso continuo de combos y breakers son sus características más destacadas, amén de su variado roster.

INFOMANÍA

- **Personajes:** 26
- **Ambientación:** Cómic/Superhéroes/Rare
- **Escenarios:** 20
- **Idioma:** Español (textos)
- **Precio:** 36.99 €
- *www.ultra-combo.com*

6 UNIVERSOS UNIDOS
ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2016
INTERÉS:

Uno de los mejores y más completos juegos de lucha del panorama actual, con un roster envidiable y dirigido, sobre todo, a jugadores expertos y veteranos en el género. La combinación de los personajes de ambos universos es todo un acierto, así como sus luchas 3 contra 3.



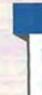


INFOMANÍA

- **Personajes:** 48 (24 Marvel, 24 Capcom)
- **Modo especial:** Héroes y Heraldos
- **Ambientación:** Cómic/superhéroes
- **Idioma:** Español (textos)
- **Precio:** 24.99 €
- *www.capcom.co.jp/mvsc3*

7 CREA TU PROPIO ESTILO DE COMBATE
ABSOLVER





Estudio/compañía: Sloclap/Devolver Digital
Distribuidor: Devolver Digital **Año:** 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■□□□

El juego del estudio parisino Sloclap es una peculiar combinación de JDR y lucha en un mundo abierto online. Aún por mejorar y ampliar sus modos –de momento solo tiene combates 1 contra 1, pero habrá 3 contra 3– ofrece una mezcla de exploración y artes marciales realmente inédita. Además, podemos crear combos y configurar un estilo de combate propio.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Rol/Lucha
- **Ambientación:** Fantasía/Artes marciales
- **Tipos de arma:** Guantes/Espadas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Precio:** 29,99 €
- *absolvergame.com*



9 LUCHADORES "ACHUCHABLES"
A GUMMY'S LIFE

Estudio/compañía: EP Games®
Distr.: EP Games® **Año:** 2017 (acceso anticipado)
INTERÉS: ■■■■■■■■■□□

Luchar con un personaje cuyo cuerpo es blando, gomoso, deformable y hacerlo en un recinto en el que podemos juntarnos con hasta 15 jugadores más no es algo normal. Pero es que «A Gummy's Life» es de todo menos normal. El indie español, aún en acceso anticipado de Steam, lanza una pelea masiva de ¡gominolas! en red local, que es una auténtica locura.





INFOMANÍA

- **Personajes:** Hasta 16 jugadores simultáneos en red local
- **Ambientación:** Dibujos animados/gominolas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Precio:** 9.99 €
- *www.agummyslife.com*

8 DIOSES Y HÉROES
INJUSTICE

Estudio/compañía: NetherRealm/Warner Bros.
Distribuidor: Warner Bros. **Año:** 2013
INTERÉS: ■■■■■■■■■□□



Mientras esperamos que se estrene su segunda parte en PC, no es mala opción revisitar el estupendo «Injustice» en su "Ultimate Edition". Los héroes de DC se convierten en protagonistas de combates espectaculares , en una campaña con una trama bien desarrollada y 60 misiones de «STAR», amén del multi conocido.

INFOMANÍA

- **Personajes:** 24 (12 héroes y 12 villanos, más 6 extra en versión Ultimate Edition)
- **Ambientación:** Cómics DC
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Precio:** 19.99 €
- *www.injustice.com*



PARA EL FUTURO

DRAGON BALL FIGHTER Z

Estudio/compañía: Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco **Año:** Febrero 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■□□

La siguiente entrega de la inagotable «Dragon Ball» llegará en febrero, con una lista de más de 15 personajes –aún quedan varios por confirmar–. Las peleas en equipo de 3 contra 3 y los ataques asistidos serán algunas de sus características más destacadas.





ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Historias que conmueven, giros que impactan, juegos que no se acaban con la pantalla final. Esto es lo que hace de la escena indie algo aparte. A falta de grandes presupuestos, queremos emocionarnos y comprobar que los juegos son más que una diversión pasajera.

LOST WORLDS

Para jugar con las palabras

Género: Plataformas **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Sketchbook Games **Lanzamiento:** 2018 **Web:** *lostworldgame.com*
INTERÉS:

Cuando Rhianna Pratchett anunció que no seguiría la historia de «Tomb Raider», no nos supuso un shock. Tenemos otras experiencias que vivir de mano de la hija de Terry. Y entre ellas encontramos un «Lost Worlds» que podría verse como gran producción, por contar con diseñadores, músicos y otros artistas responsables de «Ori», «Fable» o «Thomas Was Alone», entre otros.

«Lost Worlds» es la sencillez hecha palabras y convertida en elementos del juego. Un diario a trozos que nos cuenta sus historias, mientras leemos y saltamos. Con aspecto de plataformas en dos dimensiones y puzles que se mezclan con la narración.



Este juego tiene algo de «Ori & the blind forest», «Fable» o «Thomas was alone», con los que comparte talentos creativos.

MY LAST SON

Todo el amor de una madre

Género: Plataformas **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Sam Rowett **Disponible:** 2017 **Precio:** Por determinar **Web:** *mylastsongame.tumblr.com*
INTERÉS:



Un monstruo ataca una aldea y una madre intenta salvar a su retoño. A partir de ahí, vemos cómo un juego de plataformas y puzles salta entre pesadillas. Volvemos a tener un título donde superar casa prueba nos enseña algo. Es parte de la esencia indie, con un concepto que no triunfaría junto al blockbuster del año.

La inspiración para The Last Son viene de experiencias como Braid. El entorno bebe de la África tribal y su arte. Pero, en esencia, todo gira en torno a proteger un personaje. Uno por el que nos invitan a sentir algo especial, más allá de los píxeles que lo representan.

EN CAMPAÑA

UNSUNG STORY: TALE OF THE GUARDIANS



Los combates de «Unsung Story: Tale of the guardians» tendrán lugar en un entorno 3D, cobre planos en los que tendremos que contar las casillas cada turno. Nos recuerda a clásicos de consola y tiene detrás al responsable de «Final Fantasy Tactics», «Vagrant Story» o «Final Fantasy XII». Así queda clara la aportación de Yasumi Matsuno. Esperemos que nos brinde la oportunidad de poner a prueba nuestras tácticas guerreras. Eso, cuando decidan sacarlo, junto a una gran historia y buenos retos sobre el terreno.
littleorbit.com

SHAKES & FIDGET: THE ADVENTURE



Ha empezado a buen ritmo, con una meta de 250.000 euros para completarse. Así va la aventura de «Shakes & Fidget». Una a la antigua usanza, donde los textos nos invitan a pinchar con el ratón a lo largo y ancho de la pantalla. Como base, parece que la locura se ha adueñado de los desarrolladores. Un equipo con base bastante europea, que nos suena mucho a «Deponia». En cuanto al guion, parece mezclar momentos icónicos del cine, homenajes a la literatura popular y mucho humor.
sfadventure.de

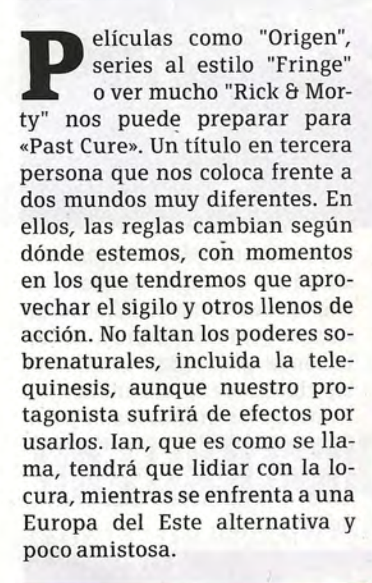
Experimentar con la cámara y ganarse la atención del público es la base del cine. Pero con títulos como «Falling Sky», sus responsables parecen tener más trucos que un guion y planos cuidados. Hay un gran juego detrás, o eso es lo que promete el título de Jonathan Nielssen. Algo así pasa con otras apuestas, que juegan con nuestros sentimientos, mientras se oculta un mensaje importante tras unos gráficos sencillos. ¿Qué debemos valorar más en estos casos, el juego o la intención que hay detrás? Está claro que, más allá de la pintura o la literatura, los artistas indie tienen una herramienta muy poderosa para entregar su mensaje, y en estas páginas vemos algunos proyectos de lo más interesantes para el futuro.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

PAST CURE

Otra forma de ver dos Europas

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Phantom 8 Studio
Disponible: febrero 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *phantom8.studio*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Películas como "Origen", series al estilo "Fringe" o ver mucho "Rick & Morty" nos puede preparar para «Past Cure». Un título en tercera persona que nos coloca frente a dos mundos muy diferentes. En ellos, las reglas cambian según dónde estemos, con momentos en los que tendremos que aprovechar el sigilo y otros llenos de acción. No faltan los poderes sobrenaturales, incluida la telequinesis, aunque nuestro protagonista sufrirá de efectos por usarlos. Ian, que es como se llama, tendrá que lidiar con la locura, mientras se enfrenta a una Europa del Este alternativa y poco amistosa.





FALLING SKY

De la escuela de cine al videojuego

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Jonathan Nielssen
Disponible: Por determinar **Precio:** Por determinar **Web:** *jonathannielssen.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Aún no sabemos si llegará a PC o en qué plataforma saldrá «Falling Sky». El nombre puede llevarnos a error, pero como proyecto en National Film and Television School ya se ha ganado nuestra atención. También la de la crítica y público de EGX, un evento sobre videojuegos que reunió a unas 75.000 personas en Reino Unido.

De «Falling Sky» adivinamos la inspiración en Twin Peaks. Los planos de cámara son muy cinematográficos, como era de esperar. Mientras la exploración nos recuerda a nuestro mundo real, móvil en mano, rumbo al próximo destino, aunque con mucho más misterio, seguramente.

PIXELMANÍA

FLYNN SON OF CRIMSON



Está en desarrollo y va a toda velocidad. El juego ha sido financiado al 111% y no nos resistimos a la personalidad de sus píxeles.
■ *thunderhorseco.tumblr.com*

KINGDOM: NEW LANDS



Estrategia con pantalla partida para dos jugadores y algunos retrasos nos acompañan en esta historia de coronas perdidas y ganadas.
■ *kingdomthegame.com*

CAVEMAN WARRIORS



Hubo un tiempo en que los cavernícolas se hicieron protagonistas. No es que hayan vuelto con sus píxeles, pero este juego nos los recuerda un poco.
■ *cavemanwarriors.com*

HERO SIEGE



Estamos ante un juego que no para de crecer desde hace unos tres años, con nuevos episodios y muchos disparos de colores.
■ *store.steampowered.com/app/692120*

La historia de una compañía suele venir marcada por un género, pero hay casos en los que pueden con todo o se salen del encasillamiento. El resultado a veces no nos convence, pero tampoco nos quejamos. Lo malo es que a veces hay bajas importantes.

DEMOS

FIREFIGHTING SIMULATOR



Como no podemos dejar de soñar, qué mejor forma de volver a la niñez y apagar fuegos, salvar gatos o llevar un camión a toda velocidad hacia un fuego desbocado.

firefighting-simulator.com

INTERSTELLAR PRIME



Exploración espacial que mezcla rol con estrategia en tiempo real y simulación. Un cóctel que nos llevará 150 años en el futuro de la humanidad.

interstellar-prime.com

APORIA: BEYOND THE VALLEY

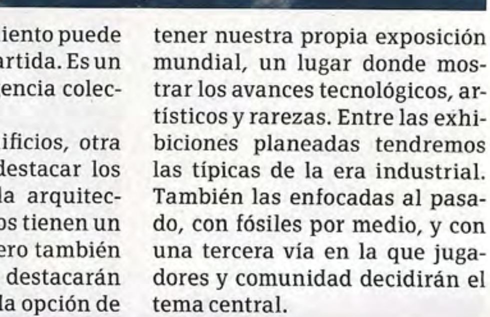


La investigación en parajes aislados casi es un género. Sobre todo, cuando los puzles ayudan a saber si hay historia o solo pruebas de inteligencia.

aporiathegame.com

ANNO 1800 Volveremos para hacer Historia

Género: Estrategia **Idioma:** Español
Estudio: Blue Byte **Disponible:** 2018
Precio: Por determinar **Web:** *ubisoft.com*
INTERÉS:



La saga de Blue Byte estará de nuevo aquí en 2018 con «Anno 1800», un regreso al pasado, tras enseñarnos cómo sería el futuro extrasolar en 2070. El anuncio saltó de Twitter a Gamescom. En la feria de Colonia se pudo ver la nueva propuesta, que presenta una era industrial plagada de detalles, con una población que se comporta de la manera más inteligente en esta saga.

Regreso al pasado

Por un lado, hemos visto que mejorar el zoo de la ciudad puede distraer a unos ciudadanos. Otros, aprovecharán para reclamar sus derechos y formar una revuelta. La policía podrá mirar, cargar contra la población y hacer prisioneros. Pero, si la cosa va a más, el ayuntamiento puede caer y complicar la partida. Es un ejemplo de la inteligencia colectiva de «Anno 1800».

Si hablamos de edificios, otra línea que parecen destacar los desarrolladores es la arquitectura. Los monumentos tienen un papel importante, pero también hay estructuras que destacarán en las ciudades, con la opción de tener nuestra propia exposición mundial, un lugar donde mostrar los avances tecnológicos, artísticos y rarezas. Entre las exhibiciones planeadas tendremos las típicas de la era industrial. También las enfocadas al pasado, con fósiles por medio, y con una tercera vía en la que jugadores y comunidad decidirán el tema central.



Cambiar cerdos por tigres aumentará el número de visitantes al zoo, pero también enfadará a quien no pueda permitirse una entrada.



En Blue Byte tienen sitio para un tercer tipo de exhibiciones, para lo que cuentan con las múltiples sugerencias de la comunidad.

DIARIO DE DESARROLLO

SOMBRAS DE GUERRA



Monolith y Warner donarán parte de los beneficios a la familia de Mike "Forthog" Forgey. Productor que falleció y ahora es un personaje.

shadowofwar.com

FAR CRY 5



Dan Romer, compositor de música para películas como Bestias del Sur Salvaje o Beasts of No Nation lo será también en «Far Cry 5».

ubisoft.com

THE CREW 2



Ya hemos visto cómo se mueven los coches más rápidos en «The Crew 2»,con el Grand Prix Racing y las reacciones en circuito cerrado.

ubisoft.com

SEA OF THIEVES



Según los diarios de desarrollo de Rare, «Sea of Thieves» tendrá un combate equilibrado entre ratón, teclado, mandos y plataformas.

seaofthieves.com

Poner toda la carne en el asador, desde el primer momento, funciona para algunos. Pero a nosotros nos gusta también que nos den alegrías poco a poco. Como con las actualizaciones de algunos juegos que, de otra forma, pasarían un poco al olvido.

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

El modo "Ghost War" y un parche para arropar

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** 12 de octubre 2017 **Precio:** Actualización gratuita **Web:** *ubisoft.com* **INTERÉS:**

La octava actualización numerada de« Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands» lleva unas semanas lista y viene cargada de novedades, incluido un modo competitivo.

El modo cuatro contra cuatro es lo más llamativo. Lo hemos probado en las fases de beta y ahora lo vemos imprescindible.

Otro de los añadidos es la llegada de servidores extra, que ayudan a tener mejor conexión, aparte de reducir las esperas. También optimiza la precisión del ratón y arregla fallos.







El modo competitivo se hace fuerte en «Ghost Recon Wildlands», pero no viene solo, el resto del juego se actualiza también.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Nuevo modo supervivencia

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** Frontier **Disponible:** 3 de octubre 2017 **Precio:** Beta gratuita **Web:** *bethesda.net* **INTERÉS:**

Con una fase beta para terminar de definirlo, el modo supervivencia también llega a «Skyrim». En la parte técnica se añade soporte para el formato de archivos ESL y aparece más información en las páginas de los mods. Desde el Creation Club, nos metemos en retos, donde acabar con enemigos.



OFFENSIVE COMBAT: REDUX!

¿De qué lado estás ahora?

Género: Acción **Idioma:** Textos en castellano **Estudio:** Three Gates AB **Disponible:** 19 de septiembre 2017 **Precio:** 17,99€ **Web:** *offensivecombat.com* **INTERÉS:**

Trump y Clinton han sido protagonistas de su llegada, pero ahora toca jugar. Ofrece multijugador y partidas en solitario contra robots, pero lo más curioso es su plan de actualizaciones hasta finales de año: nuevos mapas, cartas en Steam, trajes y algo más especial para las próximas Navidades.



MODS

SKYRIM SKYUI



Muchas veces nos quejamos de la interfaz y el inventario en los JDR, pero iniciativas como SkyUI ayudan.
nexusmods.com/skyrim/mods/3863

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT MISERY VERSION 2.2



Añadir más realismo e inmersión a «S.T.A.L.KE.R.» es todo un reto, pero este mod lo consigue a base de potenciar la supervivencia.
themiserymod.com

FALLOUT IV REALISTIC CRIPPLED LIMBS EFFECTS



Dispara a una extremidad y el arma caerá. Lo siguiente es ver cómo se oculta el enemigo.
nexusmods.com/fallout4/mods/24248

STARDEW VALLEY A HOUSE FOR LINUS

Este mod juega con la sensibilidad, porque nos permite cambiar la chabola de Linus por una casa, a lo Stardew Valley.



nexusmods.com/gtasanandreas/news/13282

Quizá estemos ante un nuevo modelo de negocio. Uno que implica pagar para jugar antes, pero con píldoras gratis hasta que el juego se convierte en Free2Play total. Es el caso de «Fortnite», que durante unos meses nos ha obligado a comprar packs de inicio.

FORTNITE BATTLE ROYALE

Como un virus dentro de un tornado, lo gratis vuela

Género: Sandbox **Idioma:** Español **Estudio:** Epic **Lanzamiento:** 21 de julio 2017 **Web:** *epicgames.com/fortnite* **INTERÉS:**

Desde que empezamos a jugar las primeras versiones de «Fortnite», su ciclo día y noche nos gustó. No es un ejemplo de la última tecnología Unreal, pero en Epic parecen haber dado con la clave del éxito, otra vez. De momento, para jugar hay que pagar por packs de iniciación, aunque no todo es pasar por caja hasta 2018.

El modo "Battle Royale" de «Fortnite» ha llegado a nuestros ordenadores como un ciclón. 10 millones de jugadores intentaron sobrevivir en tan solo dos semanas desde el lanzamiento. Parece que enfrentar a 100 jugadores y ver quién sobrevive está muy de moda.

La base para este modo gratuito es construir y combatir. Para ello podremos aliarnos o ir de lobo solitario. Las estadísticas se han hecho hueco en el menú principal y los tramposos lo tienen cada vez más difícil, con la incorporación de BattlEye, una tecnología de moda en estos cometidos. Aparte de que tenemos un botón para informar sobre tramposos.

La mecánica consiste en llegar a la isla en autobús. Tendremos que saltar en el momento más oportuno y caer lejos del peligro. Las armas están repartidas, así como objetos variados y cofres que ayudan para ser el último personaje en pie.



Como pasa en otros juegos con modo Battle Royale, en «Fortnite» tenemos que elegir si colaboramos y hasta cuándo lo hacemos.



Nada más tocar tierra, lo mejor es buscar armas y objetos que nos ayuden a mejorar. A esto se unen los cofres, que suelen marcar la diferencia.

ACTUALIZADOS

DREADNOUGHT



Con cada vez mejor aspecto, «Dreadnought» defiende sus nuevas naves y mapas.
greybox.com

LORD OF THE RINGS ONLINE



Quien lo comprara en caja, hace ya una década, puede que no lo reconozca, pero sigue vivo.
lotro.com

BLADE AND SOUL



Un jefe de raid nuevo, más retos y mercancías maravillosas son parte de las novedades.
bladeandsoul.com

ATLAS REACTOR



La cuarta temporada de «Atlas Reactor» está aquí, con más trucos que enseñar por turnos.
atlasreactorgame.com

DAYZ



Dejamos la fase alfa y entramos en el mundo abierto de la beta. Parece que «DayZ» ya tiene forma.
dayz.com

APÚNTATE A LA BETA

INSIDIA OPEN BETA



La variedad se impone con juegos que innovan en los más mínimos detalles. «Insidia» nos plantea un sistema de turnos con cuatro campeones por bando. Estos incluyen caballeros, punks, mutantes y una lista de supervivientes que han superado el apocalipsis.
insidiagame.com

VALNIR ROK



Otro JDR con un multi que quiere llevarnos a su mundo. Esto es «Valnir Rok», con la base de una obra literaria. El autor Giles Kristian está detrás, famoso por la serie "Raven" y su visión particular de la ficción histórica. El juego, en acceso anticipado, saldrá a la venta por 19,99€.
valnir.net

Puede que empiece otra tendencia, fruto del negocio en mercados de segunda mano. Ediciones especiales que no traen el juego, ni siquiera en versión digital. Es decir, que hacen totalmente independientes de la versión la parte del merchandising.

CALL OF DUTY WWII VALOR COLLECTION



Junto al resto de condecoraciones

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Activision **Disponible:** 3 de noviembre 2017 **Precio:** 119,95€ **Web:** *game.es* **INTERÉS:**

El pasado verano, desde Activision anunciaron la llegada de «Call of Duty WWII Valor Collection». Un pack que se podría adquirir junto al juego, con o sin pase de temporada, según versiones. Ahora, lo que nos llama al deber es que también podemos conseguir el merchandising, aunque nos hagamos con el título de acción por separado. Una opción más, que contentará a quien no haya podido comprar el pack completo.

Esta edición Valor tiene como principal reclamo una figura con acabados en bronce. En ella se representan cinco de los héroes en pleno desembarco. Con su peana, parece que pide a gritos un hueco en cualquier librería clásica. Pero no es lo único que se incluye en este pack. También encontramos parches de tela con las distintas divisiones del juego. Podremos decorar nuestra ropa con infantería, tropas aerotransportadas, montañeros, blindados y expedicionarios.

Para completar el kit, nos encontramos con la espada Bloodraven, muy útil contra los zombis. Además de un póster de 60 x 91 cm que servirá para despertar pesadillas en tu dormitorio.



DE COMPRAS

CD RETRO BAND SYSTEMS HIGH SCORES



La música de pocos y muchos bits llena el CD Retro Band Systems High Scores Edición Limitada, que viene con una lámina del maestro Azpiri.
game.es

JUEGO DE MESA RESIDENT EVIL 2





Con lo que se ha hecho esperar, este juego es todo un regalo para los fans; más barato y completo si lo financiaste en Kickstarter.
steamforged.com

WOLFENSTEIN II WELCOME TO AMERIKA

Una revista, una cartera y el episodio cero de las crónicas de la libertad son parte de este pack que llega con «Wolfenstein II».
bethesda.net

PIXEL PALS ELDER SCROLLS V: SKYRIM DRAGONBORN

Las noches oscuras junto al sangre de dragón ya no lo son tanto. Además, imagina despertar y ver sus píxeles como garbanzos mientras suena "Dragonborn".



amazon.com

PARA TU COLECCIÓN

STAR SAGA

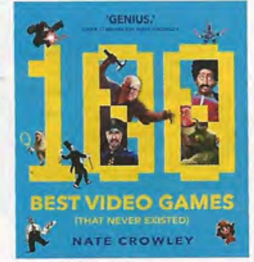
Para uno a cinco jugadores con ganas de enfrentarse a hordas de extraterrestres. Así nos topamos con este juego de mesa que se ha llevado más de 400.000 dólares en Kickstarter. Mantic Games ha dado con un estilo serio, detallado y que aporta variedad. Se puede jugar hasta en solitario. Las figuras vienen montadas, sin pintar.
manticgames.com



LECTURAS

100 BEST VIDEO GAMES (THAT NEVER EXISTED)

Te contamos muchas cosas buenas de algún juego. Lo vemos, lo jugamos, pero al final nos guardamos la experiencia para nosotros, porque no llega a las tiendas. Pero no es de eso de lo que trata este libro. Nos guardamos la idea, eso sí. En "100 Best video games (that never existed)" se inventan los juegos. Los dotan de diseños para convencernos de lo buenos que habrían sido. Aparte de aportar ideas que alguien aprovechará.
solarisbooks.com



Evento: Madrid Gaming Experience **Juego:** Varios **Fecha:** 27 a 29 de octubre 2017 **Más detalles:** *ifema.es/madridgamingexperience_01*

MADRID GAMING EXPERIENCE

Además de juegos en general, no solo videojuegos, en el evento de Madrid los eSports reciben una atención muy especial.

Junto a ESL, Madrid Gaming Experience ha organizado una gran cita para los eSports. IFEMA vuelve a ser el lugar de referencia para potenciar la escena competitiva. ESL Clash of Nations, con el apoyo de Movistar, tiene su primera cita mundial durante los días 27 y 28 de octubre. Estas dos primeras jornadas de feria han sido los elegidas para que «CS:GO» sea protagonista. El torneo presencial, con proyección internacional, ha contado con campeones de las ligas europeas de «Counter-Strike». También «League of Legends» se ha hecho con



el escenario, gracias a ESL Masters España, con la disputa de la fase final los tres días de feria. Aparte de esto, la cita con Gamelab Academy y sus conferencias, jugadores y personalidades de los eSports, junto a otras iniciativas, dan forma un año más a Madrid Gaming Experience.



Evento: 2017 World Championship **Juego:** League of Legends **Fecha:** Septiembre 2017 **Más detalles:** *riotgames.com*

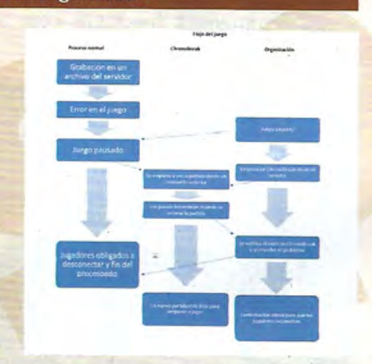
CHRONOBREAK

Una herramienta, al estilo ojo de halcón, gana protagonismo ante situaciones donde todo falla en «League of Legends».



Todo lo holístico está de moda, no solo Dirk Gently. Con esto se explica el uso de Deterministic Disaster Recovery Tool en «League of Legends». Pero vamos a ser más precisos. En Riot ya han usado varias veces Chronobreak, que es una forma más sencilla de llamar a esta herramienta. Una que permite volver al pasado y retomar una partida en un momento anterior. Es algo que vemos en juegos de coches o maravillas indie como «Braid». Pero también funciona en los eSports.

Fallos de red, sospechas sobre trampas, aficionados que interrumpen el evento o situaciones aún más radicales están en la lista. Desde Riot parecen tener una solución para evitar jugar de nuevo toda una partida. Por un lado, se ahorra tiempo y, por otro, parece ser más justo para todos. La solución, eso sí, se limita a los eSports. En el mundo real, la polémica seguirá asegurada con goles fantasma y situaciones por el estilo.



SALÓN DE LA FAMA

PAU "POCHIPOOM" PRADA



Con formación en el terreno deportivo, graduado en Ciencias del deporte por INEFC BCN, Pau Prada es una figura destacada entre los entrenadores. En varias ocasiones ha dejado claro que su proyecto pretende profesionalizar los eSports. Que la figura del entrenador, coach, preparador físico y todos los especialistas de los deportes tradicionales tienen cabida en este sector. Su nombre viene de los tiempos en que jugaba a «Counter-Strike», pero se ha mantenido hasta ser un referente dentro del equipo KIYF. Fuera de la Grieta del invocador, sin dejar de lado la profesionalidad, nos parece un tipo de lo más amable y simpático.



Una frase para la posteridad: "lo importante no es estar en el mejor equipo sino hacer de tu equipo el mejor".

Evento: Superliga Orange ■ **Juego:** League of Legends ■ **Fecha:** 12 de octubre a 30 de noviembre 2017
■ **Más detalles:** *pro.lvp.es/segunda/lol*

LA SEGUNDA DIVISIÓN EN «LOL»

Subir hasta la Superliga Orange y enfrentarse a los mejores equipos pasa por una fase de ascenso que no tiene desperdicio.

Para estrenar la segunda división de «League of Legends», debutantes y expertos se han hecho con sus plazas. Nombres como Bloody Wolves, FEN1X eSports o Miracle Gaming se unen a eMonkeyz, Team Heretics, Artic Gaming, x6tence y NeverBack Gaming.

El formato de la competición consta de una sola vuelta y los cuatro mejores equipos se clasifican para los playoffs. La cita para la final es Gamergy, los días 15 a 17 de diciembre. De ahí saldrá la plaza para la categoría máxima nacional en «LoL». No es un camino sencillo y habrá que ver quién suelta su plaza en la división de honor este año.





■ **Género:** Aplicación ■ **Juego:** League of Legends ■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** Freemium
■ **Más detalles:** *riftanalyst.com*

RIFTANALYST

Grabar las jugadas para luego analizarlas se vuelve todo un trabajo minucioso donde algunas herramientas facilitan la tarea.

Si estás en un equipo pro de «League of Legends», sabrás que mucho tiempo se dedica a analizar jugadas. Por eso empezamos a ver cómo surgen aplicaciones que facilitan las tareas. El ejemplo lo tenemos con "RiftAnalyst".

Entre otras funciones, guarda todo lo que sucede en las partidas y muestra estadísticas que ayudan con el análisis. Además, incluye opciones para editar vídeos con un acabado muy profesional, pero de forma sencilla.



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



SIMULADORES CON VR

La escena del eRacing en PC está a otro nivel, con juegos, hardware y aficionados que no entienden de presupuestos limitados.
assettocorsa.net

PARA LAS TRAMPAS

ESL Masters CS:GO implementa el "anticheat" de ESEA, junto con otras medidas para evitar situaciones comprometidas en sus torneos.
esea.net

TEMPLADO



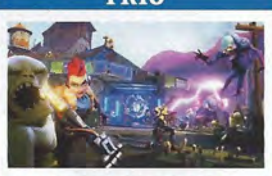
LOL 7.16 EN LOS MUNDIALES

Con algunos contratiempos previos, la versión 7.16 de «LoL» llegó a tiempo para los mundiales, aunque solo ha supuesto un paso más.
leagueoflegends.com

ESPORTS COMPRIMIDOS

Durante Barcelona Games World vimos una jornada corta con la que empezar la Superliga Orange. ¿Prefieres que dure más o te gusta el formato?
pro.lvp.es

FRÍO



TRAMPOSOS EN FORTNITE

Epic ha respondido rápido con eliminación de cuentas y acciones que pueden tener consecuencias legales.
epicgames.com

G2 VODAFONE

La andadura en el mundial de «LoL» terminó para G2 Vodafone. Una sorpresa si pensamos en el equipo de Mithy, que sí veremos en Gamergy junto a KIYF.
callofduty.com



INTERACTIVIDAD

¿ES EL SECRETO DEL ÉXITO DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO?

Uno de los elementos diferenciadores y únicos que tiene el videojuego frente a otras industrias culturales es la interactividad.

Pero, ¿qué es y en qué consiste? Existen muchas definiciones y tipos de interactividad que varían en función del elemento en que se centre.

Una primera definición de interactividad sencilla sería aquella relación de comunicación entre un usuario y un sistema (informático o no). Esta definición básica mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta en relación con el usuario, tanto en calidad como en cantidad.

Otro origen clásico para definir interactividad proviene de la relación entre emisores y receptores, mostrando dos categorías diferenciadas: una más centrada en el "cara a cara", que hace referencia a las relaciones de comunicación entre seres humanos, y otra en la que se pone más énfasis en la relación hombre-máquina.

La tecnología

Es sin duda en este segundo matiz donde el término interactivi-

dad está más ligado con la informática y la tecnología, recreando nuevas formas de acción e interacción, incluso pudiendo activar comunicaciones sin estar en el mismo sitio físico, algo impensable hace solo un par de siglos.

Thomson (1997) elabora una tercera definición, la cual divide en tres tipos, introduciendo connotaciones nuevas:

-La interacción cara a cara, ya explicada, en la que la copresencia y compartir un mismo espacio-temporal es fundamental, produciéndose una comunicación dialógica. Es decir, se produce un flujo de información entre dos participantes. Es fundamental que en este nivel de interacción los dos participantes conozcan las señales simbólicas que utilicen. Una conversación cara a cara sería un buen ejemplo.

-La interacción mediática supone el segundo nivel. Este proceso requiere del uso de medios técnicos que permitan el flujo de información entre dos o más participantes. Este nivel es más limitado teóricamente en relación con las señales comunicativas frente al primer nivel, aunque permite innovar y crear nuevas señales que posibiliten "compensar" dichas pérdidas.

Un ejemplo muy sencillo sería el uso de emoticones emocionales para completar mensajes complejos añadiendo los matices necesarios. El envío de cartas, mails, teléfono, mensajería instantánea... serían buenos ejemplos de este nivel. Además, no hay necesidad de coexistencia temporal en la comunicación y permite reacciones y comunicaciones en ambas direcciones.

-La casi-interaccción mediática es para Thomson la interacción entre usuarios y medios de comunicación de masas, como pueden ser la radio, la televisión, periódicos, libros o incluso Internet no participativo. Este nivel se basa en la exposición al individuo de información de la que hace uso sin una obligación espacio-temporal indicada.

El principal elemento diferenciador de este nivel es la relación pasiva y receptora del usuario, que sólo recibe la información, sin acción comunicativa por su parte. Si hay acción comunicativa estaríamos hablando entonces del segundo nivel, la interacción mediática, que si que permite este tipo de flujo.

Una vez explicados estos tres niveles es muy importante matizar que no son excluyentes y que se pueden hacer uso de varios de ellos en un mismo proceso comunicativo. Internet es el perfecto ejemplo de esta mezcla de niveles, en el que pueden existir virtualmente tres niveles sin conflicto aparente, coexistiendo y practicándose.



La interactividad en diferentes formatos y sistemas ha evolucionado enormemente con la entrada de la tecnología. Mucho más en estos últimos años.

Interactividad en el videojuego

Pero, ¿dónde encaja en todo este modelo el videojuego? Una vez asimilados estos conceptos parece evidente proponer un cuarto nivel en la propuesta de Thomson, sobre todo al saber cómo son los videojuegos actualmente, donde muchos integran los tres tipos de interactividad sin ningún problema pero van más allá. En un principio la relación de comunicación entre usuario y videojuego era solo casi-mediática. La incorporación del juego online y el avance en nuevas narrativas permitieron la incorporación también de la mediática e incluso de la cara cara, si entendemos a ésta como jugar a pantalla dividida o uno contra otro en el mismo espacio-tiempo. Se podría ampliar a un nuevo cuarto nivel, al crearse una nueva información simbólica en la interactividad triple: usuario 1- usuario 2- máquina, creando una fusión a tres bandas integradora, en la que el videojuego, sin ninguna duda es su mayor exponente y nexo.

Otra forma de entender la interactividad es vincular el término a la creación de la informática y la telemática. La interactividad sería vista como la capacidad de las computadoras para responder a las peticiones de los usuarios, donde la libertad de elección entre varias opciones predefinidas es clave para entender todo el proceso (Rafaeli, 1988). Los nuevos medios se diferencian de los antiguos por tener más capacidad de opciones de selección, expresión y comunicación que revelan un flujo bidereccional y multidireccional en los mensajes (Piñuel, 2006).

Desde este punto de vista podríamos entenderla de dos modos: por un lado, tendríamos la interactividad selectiva, que se

> **"La interactividad que ofrece un videojuego es uno de sus elementos diferenciales"**

EL PARADIGMA DE «MINECRAFT»





El caso de «Minecraft» es uno de los más relevantes en el mundo del videojuego durante los últimos años, por su popularidad y por ofrecer a usuarios de todos los niveles de experiencia la accesibilidad a un concepto muy amplio de interactividad. Su idea básica de "sandbox" -un mundo que el propio jugador construye- no es nueva, pero es básica para el desarrollo de esa interactividad que ha atrapado a tantos millones de usuarios. La sencillez de manejo, su aspecto "primario" reduciendo a la mínima expresión -elementos cúbicos- los ladrillos de construcción del mundo y su potencial de interactividad, permitiendo "comunicarse" con el mundo creado y modificarlo, forman un ejemplo magistral del concepto puro de interactividad.

REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA



Es, sin duda, unos términos con los que nos hemos familiarizado en los últimos años -también en el mundo de los juegos- y que muy posiblemente cambien el paradigma de interacción con sistemas en los próximos años. Realidad Virtual y Realidad Aumentada han llegado, según parece, para quedarse, y son cada vez más presentes en todo tipo de sistemas informáticos y tecnología global, desde la enseñanza, a la investigación, la medicina, la ingeniería y, claro, el ocio.

Uno de los grandes hándicaps que han limitado hasta ahora su uso globalizado es el precio de entrada para el usuario doméstico y el uso de un hardware que ocupa un espacio no siempre disponible. Además, otras aplicaciones avanzadas están aún en diseño y desarrollo, aunque se espera una rápida evolución en los próximos años.



Los smartphones de última generación, como el iPhone X, usan el soporte de Realidad Aumentada como uno de sus avances más importantes de cara al uso de aplicaciones en los próximos años.



Algunas aplicaciones ofrecen en tiempo real información sobre el entorno, y se pueden "solapar" sobre la realidad para conseguir datos sobre direcciones, eventos, etc.



Las experiencias mixtas de interactividad tienen buenos ejemplos en experimentos como «Playstation Home» o «Second Life».

refiere a cómo el usuario dirige la acción, por ejemplo en la pantalla de un ordenador, y cómo un ratón o teclado son capaces de desplazar objetos, modificar textos, etc, y por otro, una interactividad comunicativa entre individuos que hace referencia a que los actores son individuos o grupos de individuos que entran en contacto. El nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta recíproca.

Y por último, una última forma de entender la interactividad es la que nos presenta Levis (1997) como un proceso que trata de conjugar la multiplicación de estímulos y el dinamismo visual de una pantalla con la participación activa del usuario.

Flichy (1982) ya hacía referencia a los videojuegos como la herramienta que abriría el uso del televisor hacia un terminal alfanumérico interactivo, algo que hace ya tiempo consiguieron los primeros ordenadores y las primeras videoconsolas domésticas. Son ya verdaderos centros multimedia en los cuales puedes jugar, pero también ver la tele, ver video grabado, mirar tus redes sociales, chatear, grabar tus partidas, streamear...

Por todo ello, y una vez vistos varios de los principales puntos de vista sobre el concepto interactividad (hay muchos más, por supuesto), se presenta al videojuego como elemento puro interactivo, ya que reúne gran parte de los preceptos anteriormente desarrollados en este artículo. La experiencia que se consigue con un videojuego no puede ser comparada con ninguna otra actividad cultural, debido a su interacción directa con la narrativa y los interfaces o dispositivos de control. Y todo esto depende del formato de uso y, por supuesto, del género en cuestión. No es lo mismo comparar la interactividad propuesta por un shooter que por una aventura gráfica, donde la relación con el entorno y sobre todo con la narrativa interfiere en la forma en que abordamos la relación usuario-interfaz.

Experimentos pasados, como «Second Life» o «PlayStation Home», por citar solo dos, supusieron experiencias mixtas donde la interactividad del videojuego se superponía con relaciones comunicativas más propias de las redes sociales, conformando una mezcla de difícil digestión interactiva para gran parte de los usuarios, y que tras un gran auge inicial, propiciado sobre todo por el factor de la novedad, se fueron diluyendo hasta casi desaparecer de la oferta de ocio digital.

El nuevo paradigma

La población hoy en día se ve en medio de un cambio de paradigma, donde los gustos de los consumidores están polarizados entre los que basan y centran gran parte de su ocio en y con Internet, desarrollando nuevas formas de interactividad (videojuegos, redes sociales...), y los que consumen un ocio más clásico, con formas de interactividad más tradicionales y pasivas (televisión, prensa, radio...).

El videojuego es por lo tanto una industria cultural que representa la simbiosis perfecta entre los varios modelos de interactividad que hemos mostrado, incluso proponemos un cuarto modelo a los tres ya clásicos de Thomson, debido a su perfecta función in-

tegradora. La capacidad de libertad es bastante apreciada por los videojugadores, que sienten un mayor control de la experiencia y suele ser una constante en las peticiones de nuevas experiencias videolúdicas.

La incursión de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en los videojuegos no es sino un intento de profundizar todavía más en las opciones de libertad dirigida por parte de la industria. Es sin duda uno de los principales factores de éxito de esta industria que no deja de crecer año a año, tanto en cifras de facturación como en número de usuarios. El efecto de nuevas formas de interacción ha sido y será una constante en esta industria como motor del proceso.

Una muestra de videojuego interactivo puro serían los de creación de mundos que dotasen a los jugadores de herramientas con los que crearlos. Un ejemplo es el videojuego ya clásico «Minecraft» que fue en su origen un juego independiente de PC, aunque existen actualmente versiones para Android, iOS, Linux, Mac y para las principales videoconsola domésticas. Su éxito comercial y de crítica se produjo incluso con un producto inacabado, consiguiendo que millones de usuarios comprasen una "beta" en espera de que el estudio terminase el videojuego de forma definitiva, lo que sucedió el 18 de noviembre del 2011.



El modelo de «Minecraft» es un hito en el campo de la interactividad en los videojuegos, aunque no es el único. Su estética también contribuyó al éxito.

Minecraft consistía incialmente en un videojuego de construcción de mundo abierto a partir de bloques cúbicos que representan diferentes materiales: tierra, roca, oro, agua... pudiendo crear realidades tan complejas como tu imaginación y tu tiempo libre sean capaces de lograr. El mundo creado está poblado por mobs: criaturas móviles que van desde animales a monstruos como zombies, vampiros... diferenciando dos grandes modos de juegos: uno creativo o de construcción de mundos puro y duro, y otro de supervivencia en el que formas parte directa del mundo creado recopilando bloques de materiales para su posterior utilización, alimentándote de animales y luchando contra los monstruos. Es un videojuego en el que su aspecto retro, a modo de pixels, ha conquistado a un gran público y que todavía hoy en día tiene su mercado y su comunidad activa.

Sin duda podemos afirmar que gran parte del éxito actual de los videojuegos es su capacidad innovadora en interactividad, que han conseguido introducirse dentro de la cultura como un mecanismo de expresión artística y cultural, pudiendo guiar a los jugadores hacia nuevas experiencias. El futuro nos dirá si los nuevos intentos por innovar en interacción que proponen la RV y la RA calarán entre el gran público, si no, nuevas formas de interacción aparecerán con el objetivo de seguir impulsando las necesidades de expresión de todo un grupo de creadores que piensan que el videojuego es el mejor medio para expresarse. **E.M.C.**

"Nuevas mecánicas de interactividad han aparecido con la irrupción de la RV"



La irrupción de los formatos de Realidad Virtual y Realidad Aumentada implican intentos de innovar en mecánicas de interactividad, que parecen muy prometedores en múltiples ámbitos, tanto dentro como fuera del videojuego.

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



DR. ENRIQUE MORALES CORRAL

- Enrique Morales Corral es **Doctor con mención Europea en Ciencias de la Información** por la UCM y **licenciado en Sociología por la UPNA.**
- Es **Profesor Ayudante Doctor y Coordinador Académico del Grado en Diseño de Productos Interactivos** en el centro universitario U-TAD, **adscrito a la Universidad Camilo José Cela**, impartiendo Sociología, Comunicación y Teoría del Juego.

BIBLIOGRAFÍA

- **Estebanell, M. (2000)** Interactividad e interacción. Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa, Nº 0, pp. 92-97.
- **Flichy, P. (1982)** Las multinacionales del audiovisual. Ed. Gustavo Gili.
- **Levis, D. (1997)** Los videojuegos, un fenómeno de masas. Ed. Paidós.
- **Morales, E. (2011)** Los videojuegos: apostar por la cultura multimedia. Capítulo 6 del libro: Informe sobre la cultura española y su proyección global. Coordinado por E. Bustamante. Ed. Fundación Alternativas - Marcial Pons.
- **Piñuel, J. L. - Lozano, C. (2006)** Ensayo General sobre comunicación. Ed. Paidós.
- **Rafaeli, S. (1988)** Interactivity: from new media to communication. Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science, n.16. pp. 112-134.
- **Thomson, J. B. (1997)** Los media y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación. Ed. Paidós.

EN PORTADA

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Cuando Psygnosis hacía aventuras

Las adaptaciones del cine al videojuego han sido una constante desde los tiempos de los 8 bit. Hace dos décadas, además, se apostaba por las ideas originales –cuanto más, mejor– para lanzarse a estas adaptaciones. Y en 1995 pocas cosas más originales que "La ciudad de los niños perdidos" se podía encontrar en la cartelera. Dos años después, e inspirada en la película de Jeunet y Caro –los dos "niños prodigio" del cine francés de la época–, nos encontramos con una fascinante aventura con la que Psygnosis nos invitaba a entrar en un universo algo surrealista plagado de malvados personajes, escenarios oscuros y asfixiantes y desafiantes puzles. A medio camino entre el steampunk y el expresionismo, el cuento de hadas y la fábula, la aventura de Psygnosis era un auténtico prodigio técnico para la época: animaciones basadas en captura de movimientos, completo doblaje al español, un mundo 3D complejo y plagado de recovecos... Un juego, en suma, diferente y único que nos hacía soñar con mundos originales. Algo que no estaría de más recuperar en estos días en que todo se parece entre sí...



Diseñado como aventura en 3D el juego de Psygnosis era desafiante y nos sumergía en un mundo increíble.



MICROMANÍA 27, TERCERA ÉPOCA
La adaptación de la película de Jeunet y Caro que llevó a cabo Psygnosis, con una original e inusual aventura, ocupó la portada de Micromanía hace 20 años, para invitarnos a entrar en un mundo tan fascinante como el mostrado en el cine.



Los escenarios de la ciudad del juego recreaban a la perfección ese mundo oscuro, surrealista y asfixiante que aparecía en la pantalla grande.

EL PERSONAJE
LARRY LAFFER

En «Leisure Suit Larry: Love for Sail!» –o, lo que es lo mismo, «Larry 7»–, veríamos la última aparición de Larry Laffer en un juego creado por el mítico Al Lowe. El patético ligón nació en 1987 para convertirse en uno de los personajes más carismáticos del género. Eran otros tiempos donde la incorrección política campaba a sus anchas y el humor grueso servía como una caricatura del machismo. ¡Un grande!



DESTACADO
THEME HOSPITAL

En este hospital la diversión era la mejor cura





Tras títulos como «Syndicate» o «Theme Park», todos esperábamos ansiosos la nueva producción de Bullfrog, y el estudio de Peter Molyneux no nos defraudó con un juego tan delirante como divertido: «Theme Hospital». Tomando el ambiente médico como base, la mezcla de estrategia y humor del que se convertiría en el Megajuego del mes del número 27 de Micromanía, nos hizo disfrutar a lo grande. Una lista de enfermedades hilarantes, personajes para troncharse y remedios de los más peregrino, junto a la necesidad de crear y mantener en funcionamiento nuestro peculiar hospital, nos ofrecía un juego tan sensacional y divertido como pocos se recuerdan de Bullfrog. Una pequeña joya.



EL IMPERIO LUCAS

«Rebel Assault», «Dark Forces», «X-Wing», «TIE-Fighter»... La lista de juegos basados en el universo Star Wars es gigantesca, pero ya lo era hace 20 años. Por eso, dedicamos un enorme y completo reportaje a la factoría Lucas en el que recopilamos los títulos más destacados de su historia.



MICROMANÍA 27 TERCERA ÉPOCA

Ligones, aventuras, velocidad, deportes... ¡Qué variados eran los juegos de hace 20 años! Al menos, en el número 27 de Micromanía.



LEISURE SUIT LARRY 7

La guía más completa para ligones tan patéticos como el mismísimo Larry Laffer nos hacía más sencillo triunfar en estas vacaciones de ensueño en un yate.



THE NEED FOR SPEED II

La saga «Need for Speed» aún estaba en sus inicios, pero los avances conseguidos en tan sólo tres entregas se dejaban notar, y mucho, en el nuevo juego.



KICK OFF 97

Sí, hace 20 años no todo era «FIFA» o «PES» en el mundo del fútbol virtual. Y la saga «Kick Off» era una de las más grandes. En esta edición, el salto técnico era enorme.



A TODO GAS

Una compañía que siempre ha apostado por la variedad, la diversidad y la cantidad, nos mostraba su catálogo de novedades en un completo reportaje.

EN PORTADA
THE WITCHER
Bienvenidos al mundo del lobo blanco

La diabólica habilidad con la que Andrzej Sapkowski fundió los cuentos de hadas del folklore centroeuropeo –en su vertiente más tenebrosa y fiel, históricamente– con la fantsaía medieval en la saga de novelas protagonizadas por Geralt de Rivia, el brujo, consiguió crear una legión de fans por todo el mundo. Cuando supimos que se estaba desarrollando un JDR basado en las mismas, no pudimos menos que dejarnos llevar por la emoción. Un, por entonces, desconocido estudio polaco, CD Projekt, asumió con todas las consecuencias la titánica tarea de trasladar el universo de «The Witcher» a un videojuego, y el resultado no pudo ser más increíble. De esto hace una década, y el resto es historia del rol en PC.

El primer vistazo

En el número 146 de Micromanía hicimos un avance exclusivo de «The Witcher», mostrando desde su apartado técnico –basado en las «Aurora Tools» modificadas– hasta su perfecta recreación del universo de las novelas, con personajes oscuros, magia, fantasía, crueldad, política, ambición, sexo y violencia sin límites. Un nuevo concepto del rol nacía con «The Witcher», que se iba a expandir de forma espectacular en las siguientes entregas y expansiones, para convertirse en trilogía legendaria. Y pudiste ver cómo empezó en estas páginas...



MICROMANÍA 146, TERCERA ÉPOCA
Un desconocido estudio, CD Projekt, se estrenó hace 10 años con «The Witcher» en PC, adaptando las historias y el mundo de Geralt de Rivia, de las novelas de Sapkowski. Una auténtica revolución en el JDR para PC, que dura hasta hoy.





La maravillosa adaptación del universo de «The Witcher» fue una de las claves del éxito del juego.



El combate ya era un componente clave en «The Witcher» aunque el diseño de acción y la jugabilidad eran muy distintos a los últimos títulos de la saga.

EL PERSONAJE
GERALT DE RIVIA

El lobo blanco. El mutante. Brujo y guerrero. Amante y soldado. Un personaje dotado de habilidades sobrenaturales, pero tremendamente humano, con virtudes y defectos con los que es fácil identificarse. El personaje creado por Sapkowski vive en un mundo brutal, y no es ningún santo. Su humanidad es, quizá, el mayor logro en la fantasía oscura de «The Witcher». Un personaje único e increíble en el rol en PC.





DESTACADO
NAVY MOVES

La nueva generación de los clásicos de Dinamic





El universo de «Navy Moves» se convirtió en un juego de acción por entregas -con versión recreativa- hace una década de la mano de FX.

Algunos de los juegos del catálogo de Dinamic se encuentran grabados con letras de oro en la historia del software español de 8 bits. Y entre ellos, la saga «Moves» –«Army», «Navy», «Artic»– brilla con luz propia. Por eso, hace una década FX Interactive quiso recuperar el espíritu de «Navy Moves» y convertirlo en un título de acción de nueva generación para PC. La idea de un juego de acción bélica por episodios empezó a cobrar forma, integrando también el móvil como parte esencial del conjunto, y hasta se trabajó en una versión para recreativas, basada en la versión de PC. En el número 146 de Micromanía pudimos repasar los planes de la compañía para revivir «Navy Moves».





JUEGOS EN WINDOWS

Hace una década se estrenaba Windows Vista que, según Microsoft ,se iba a convertir en un S.O. enfocado a los videojuegos. La llegada de DirectX 10 y las promesas que traía el sello Games for Windows nos hicieron revisar la lista de títulos que llegarían: «Shadowrun», «Halo», «Crysis» y más. Luego, la cosa salió como salió...



MICROMANÍA 146 TERCERA ÉPOCA

HAce una década pudimos disfrutar de juegos que aún hoy son recordados. ¿O es que no te suena ninguno de los que hemos seleccionado?



ARMA: ARMED ASSAULT

A medio camino entre la acción bélica y la simulación, «ArmA» era un juego que inició un camino diferente en los juegos de guerra, donde una bala te dejaba seco.



EMPIRE EARTH III

Una de las sagas más legendarias de la estrategia para PC estaba a punto de regresar, y en este reportaje pudimos disfrutar de sus primeras imágenes y datos.



S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

La acción mutante y radiactiva llegaba de Ucrania con «STALKER», un juego que cambiaría el modo en que los mundos abiertos de acción llegaban al PC.



TEST DRIVE UNLIMITED

Si la velocidad es lo tuyo cuando te sientas delante del PC, seguro que has pasado unas cuantas horas jugando con la saga «Test Drive» y este «Unlimited».

CLÁSICOS DE VUELTA

ART OF FIGHTING 2



Uno de los juegos de lucha más celebrados de SNK regresa a la vida en PC. «Art of Fighting 2» nos lleva de vuelta a la época de las recreativas y la Neo Geo, por solo 5 € de nada.

■ *www.gog.com/game/art_of_fighting_2*

IRONCLAD



Los amantes de los matamarcianos más clásicos están de enhorabuena con la llegada de «Ironclad». Disfruta del scroll lateral de este clásico de SNK que apareció en 1996, por solo 5 €.

■ *www.gog.com/game/ironclad*

NEO TURF MASTERS



Y este mes SNK arrasa en GOG.com si contamos también otro de los juegos de la compañía. «Neo Turf Masters» nos hará disfrutar del golf retro, 20 después de su lanzamiento.

■ *www.gog.com/game/neo_turf_masters*

Viejos conocidos, tanto del software como del hardware, vuelven a la vida en el universo retro, que crece día a día y va más allá de la nostalgia para potenciar la cultura del videojuego.

VUELVE EL CYBERPUNK EN FEAR EFFECT REINVENTED

Square Enix recupera uno de sus clásicos de PlayStation

■ **Género:** Acción/Aventura ■ **Idioma:** por confirmar ■ **Estudio/compañía:** Sushee/Square Enix Collective ■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Precio:** por confirmar ■ **Más información en:** *susheegames.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Aunque todo apunta a considerar «Fear Effect Reivented» como un remake del juego original de 1999, Sushee apenas ha dado detalles del que será su nuevo proyecto, junto a Square Enix Collective. El juego original nos ponía en la peil de un grupo d emercenarios, Hana,Glas y Deke, en un Hong Kong dominado por la mafia que, poco a poco, se cónvertía en algo mucho más oscuro y terrible. Su estética anime, entonces, fue uno de sus puntos fuertes, que ahora el estudio francés quiere potenciar, con un nuevo estilo visual mucho más espectacular.

susheegames.com



El anterior trabajo de Sushee, «Fear Effect Sedna» -arriba- también toma el universo de «Fear Effect» como base de su diseño de acción. Se financió a través de Kickstarter.





EL LIBRO QUE DREAMCAST SE MERECÍA

SEGA DREAMCAST: COLLECTED WORKS

En colaboración con SEGA, los promotores del proyecto de este libro dedicado a Dreamcast, casi han duplicado el objetivo propuesto en Kickstarter para llevar a cabo el proyecto. Centrado en la creación de la consola, su desarrollo, sus juegos y diseñadores, «SEGA Dreamcast: Collected Works» llegará en noviembre de 2018 para los fans de una de las mejores consolas de comienzos de la década de los 2000.

■ *kck.st/2jk3CAO*





OTRO 8 BIT SE HACE MINI

C64 MINI

El "rolls-royce" de los micros de 8 bit regresará en 2018

■ **Hardware:** C64 Mini ■ **Idioma:** por confirmar ■ **Estudio/compañía:** Retro Games Ltd. ■ **Lanzamiento:** 2018
■ **Precio:** Por confirmar (estimado 80€) ■ **Consíguelo en:** *thec64.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Han pasado 35 años desde que apareciera el Commodore 64 original. En 1982, era todo un portento de la informática doméstica y no había nada más avanzado ni potente. Pero en 2018, muchos de los que entonces solo podíamos soñar con el C64, podremos hacernos con él en una versión Mini, tan de moda en el hardware retro, con la llegada del C64 Mini. Su tamaño compacto, la posibilidad de conectar un teclado USB y usar el BASIC original, salida HDMI con 720p, gráficos en formato original 4:3, posibilidad de grabar partidas, 64 juegos incluidos... Todo suena tan bien que no sabemos si podremos esperar hasta 2018. ¡Lo queremos probar ya!
thec64.com



El tamaño del C64 Mini vendrá a ser algo menos de la mitad del micro original y traerá 64 juegos originales instalados en su hardware.



Este es el catálogo de juegos originales de C64 que traerá la nueva versión Mini. De todos modos, hasta el momento del lanzamiento del C64 Mini, podría haber cambios en el catálogo, o incluso aumentar desde los 64 títulos confirmados.

LA WEB DEL MES

RETROMANIAC









La estupenda RetroManiac sigue apostando infatigablemente por el retro con sus noticias, relatos, entrevistas y revistas en pdf. La máxima actualidad es su mayor virtud, y por si tuvieras poco con todo lo que ofrece en la web, posee numerosos enlaces a webs amigas.
■ ***retromaniacmagazine.blogspot.com.es***



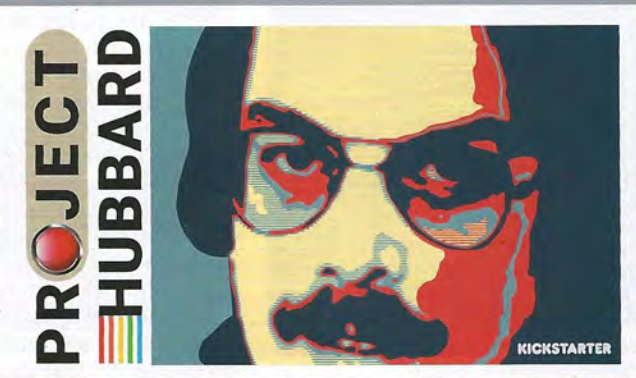
La revista en PDF es una descarga obligada, aunque no se renueva con mucha asiduidad. Aun así, sus contenidos son de lo mejorcito.

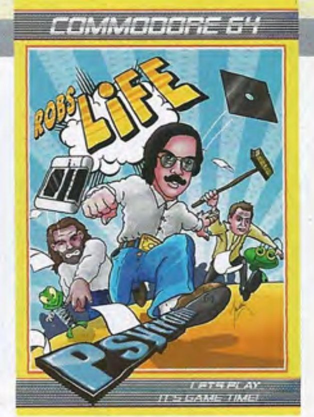


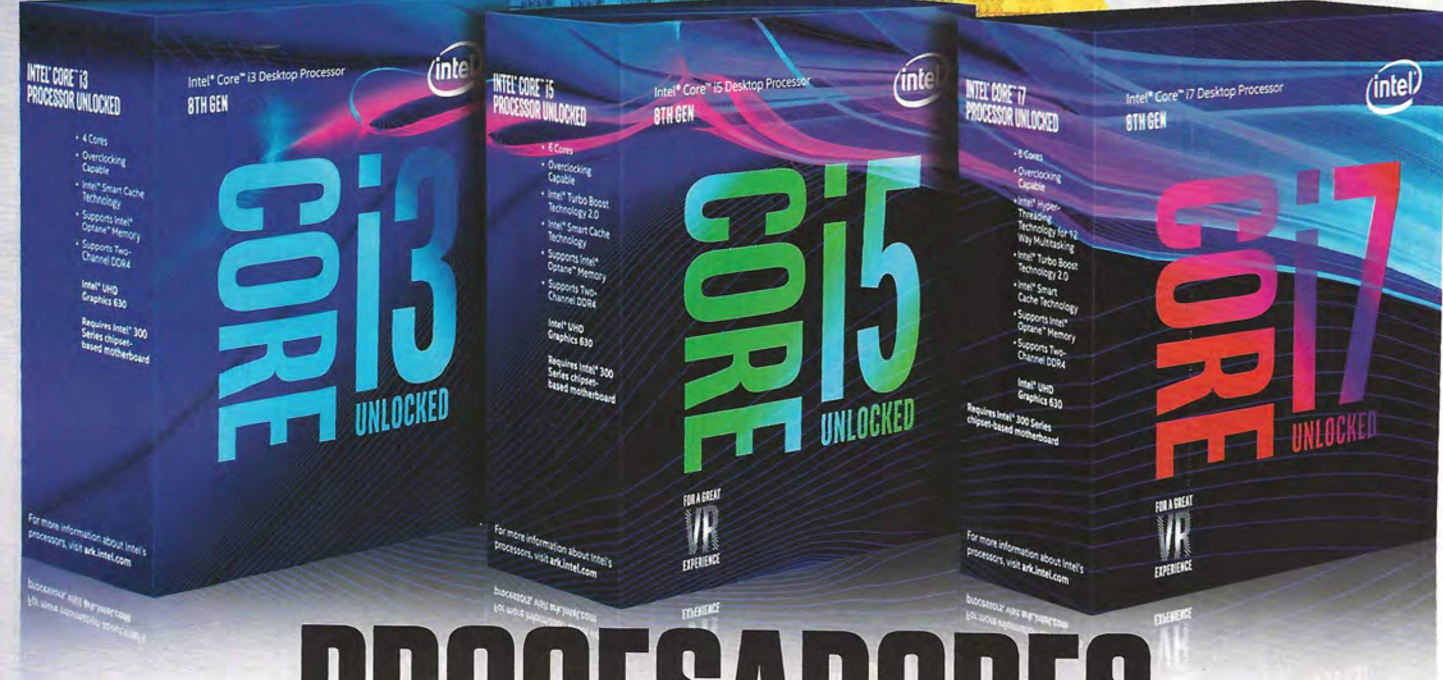
¡ESTO SÍ QUE SUENA BIEN!

PROJECT HUBBARD

A punto de conseguir su objetivo de superar las 50000 libras en Kickstarter, «Project Hubbard» persigue conmemorar la vida y obra de uno de los mayores compositores de música para videojuegos con u proyecto múltiple: un libro de 300 páginas, tres álbumes –Hubbard '80, Alt-SIDs y The Archive– en su edición estándar o cuatro más en la Deluxe, junto a un cartucho para C64 llamado «Rob's Life», llevando al compositor a grabar nada menos que con la London Symphony Orchestra. Todo llegará en 2019.
■ ***kck.st/2hPQHoQ***







PROCESADORES INTEL COFFEE LAKE

¡Llega la Octava Generación de Intel!

Intel acaba de estrenar sus nuevos procesadores Intel Coffee Lake de Octava Generación para ordenadores de sobremesa. CPUs pensadas para el gaming que también dan soporte a las nuevas tendencias de realidad mixta y vídeo 4K HDR.



La primera tanda de procesadores de octava generación se compone de seis CPUs con modelos i3, i5 e i7. Todas se mueven entre 4 y 6 núcleos.

El estreno de los nuevos procesadores AMD Ryzen Threadripper ha despertado al gigante dormido. Intel llevaba demasiados años disfrutando de un monopolio que no beneficiaba a los usuarios, sin avances significativos en el desarrollo de las CPUs de sobremesa. Pero ahora que AMD vuelve a ser competencia, las novedades se suceden a un ritmo vertiginoso. Hace apenas dos meses os presentamos la nueva serie X de procesadores de alto rendimiento, incluyendo los nuevos i9 con hasta 18 núcleos.

El pasado 5 de octubre Intel estrenó la 8ª generación de procesadores Intel de sobremesa, conocida con el nombre de Coffee Lake. Seis nuevas CPUs con algunos hitos importantes: el procesador i7 para gaming más potente jamás creado, con hasta 12 hilos de procesamiento; el primer i3 con 4 núcleos y el primer i5 con 6 núcleos. Es el mayor salto cuantitivo de una generación de Intel en la última década.

Más que gamers...

Ya lo comentamos con el lanzamiento de la Serie X: los procesadores para gaming ya no son solo para gamers. O al menos, no existe un único tipo de gamer. Intel distingue tres usuarios: el jugador de toda la vida que busca principalmente jugar a videojuegos,

el jugador social que hace streaming de sus partidas o graba vídeo y luego lo edita y sube a YouTube, y el "overclocker" que le gusta llevar el hardware al máximo. Esta 8ª generación se dedica a todos ellos, y consiguen un aumento de fps en los juegos de hasta un 25% con respecto a la anterior generación.

¿Te gusta subir tus partidas a las redes sociales? Los procesadores Coffee Lake procesan las tareas juego + streaming + grabación el doble de rápido que un ordenador de hace tres años.

Es posible editar vídeos 4K de 360 grados un 32% más rápido que la generación anterior, y editar contenido un 65% más rápido que un PC de hace 5 años.

Overclocking a tope

Un aspecto que ha mejorado mucho es el overclocking. La 8ª Generación de procesadores desbloqueados (los que terminan en K) estrenan opciones para aumentar el rendimiento, como la posibilidad de hacer "overclocking" a cada núcleo de la CPU por separado, el control de la latencia de la memoria en tiempo real, aumento de la tasa máxima de memoria hasta los 2.800 GHz, o la mejora de las herramientas para hacer overclocking, Extreme Tuning Utility y Extreme Tuning Profile.

Las claves

La arquitectura Coffee Lake no presenta grandes innovaciones con respecto a la generación anterior. Gracias a un proceso de fabricación de 14 nm mejorado, el aumento de transistores permite añadir más núcleos funcionando a mayor velocidad. Ahora todos los i3 tienen 4 núcleos y todos los i5 e i7, 6 núcleos. Estos últimos también añaden Hyper Threading para alcanzar los 12 hilos.

Todo ello, manteniendo una velocidad base muy elevada, que ronda los 4 GHz en modo mononúcleo, pero que apenas desciende cuando se usan todos los núcleos.

Otra mejora es el aúmento de la memoria caché L3 (que Intel llama SMART Caché). Sube un 50 % en las tres familias, hasta un máximo de 12 MB en los i7.

Esta 8ª Generación también codifica y decodifica por hardware vídeo 4K HDR y Gamut de color extendido, a través de los codecs HEVC de 10 bits, y VP9 10 bits.

Un dato importante es que las CPUs que no permiten overclocking (i3-8100, i5-8400 e i7-8700) vienen con su propio disipador, y no es necesario comprar uno.

> "Coffee Lake llega para jugadores que hacen streaming, editan vídeo y "overclockers""

Nuevo chipset Z370

Por desgracia, el mayor número de núcleos y las mejoras en los paquetes de alimentación para hacer overclocking, han hecho inevitable la necesidad de usar un nuevo chipset, lo que significa que junto al procesador, hay que comprar una nueva placa base.

Con soporte de hasta 40 líneas PCIe 3.0 para conectar varias placas gráficas u otro hardware que requiere un gran ancho de banda, este nuevo chip se llama Z370. Además de gestionar la nueva arquitectura, también ofrece un arranque del S.O. operativo más rápido. Es compatible con la memoria DDR4 de hasta 2.666 MHz.

El chipset Z370 también optimiza el uso de la nueva memoria de almacenamiento Intel Optane, consiguiendo una mejor integración dentro del sistema. Ya hay confirmadas más de 50 placas con el chipset Z370.

Radiografía de Cofee Lake. Este esquema nos muestra las principales características y soporte de los procesadores Coffee Lake y el nuevo chipset Z370.

Las mejores CPUs para jugar

Estos nuevos procesadores Coffee Lake son la respuesta a los actuales AMD Ryzen, que habían derrotado a la séptima generación de Intel, Kaby Lake. Los dos núcleos extra que aporta Coffee Lake marcan la diferencia. Los nuevos i5 e i7 superan a sus respectivos rivales de AMD, e incluso sacan los colores a la actuales Kaby Lake de gama superior. Por ejemplo, en los benchmarks el i5-8400 es igual de potente en los juegos que el i7-7700K, que vale casi el doble (contando el disipador que hay que comprar en el i7).

La jugada de Intel es triple. Por un lado aumenta el número de núcleos en toda la gama, lo que mejora las aplicaciones multitarea. Mantiene también alta la velocidad base mononúcleo, para mantener la competencia en los juegos que solo usan un núcleo. Todo ello sin aumentar el consumo, que varía entre los 65 y los 95W, como en la generación anterior, y conteniendo los precios. Puedes comprar un i5-8400, el procesador Coffee Lake con mejor relación rendimiento / precio, por solo 199€, con disipador incluido.

Olvídate de la Serie X, ridículamente cara (¿2000€ por una CPU?) y con núcleos no tan rápidos, que no son lo ideal para juegos.

Los nuevos procesadores Coffee Lake son ahora mismo las mejores CPUs para gaming, incluso por encima de los actuales Ryzen. Aunque viendo como están las cosas, y a qué velocidad evolucionan, quién sabe en qué posición estarán dentro de seis meses.



Los nuevos gamers no solo juegan. También hacen streaming y editan vídeo. A ellos, sobre todo, están enfocados estos nuevos procesadores.



Intel ha conseguido aumentar el número de núcleos sin subir el consumo ni el precio.

PROCESADORES INTEL COFFEE LAKE

El pasado 5 de octubre se presentaron las nuevas seis CPUs Intel de Octava Generación para PC de sobremesa. En estas páginas te mostramos sus características principales, junto a un par de placas base de referencia.

PROCESADORES i3



Intel revoluciona la gama de entrada de procesadores de sobremesa, al estrenar el primer procesador i3 de 4 núcleos. De hecho estos dos nuevos i3 son casi los i5 de la generación anterior.

Se trata de los modelos i3-8100 e i3-8350K. Ambos tienen 4 núcleos y 4 hilos con una velocidad base a partir de 3.6 Ghz. También aumenta la caché L3 a 6 MB. Soportan memoria DDR4 de hasta 2.400 MHz, y su precio es de sólo 129 y 189€.

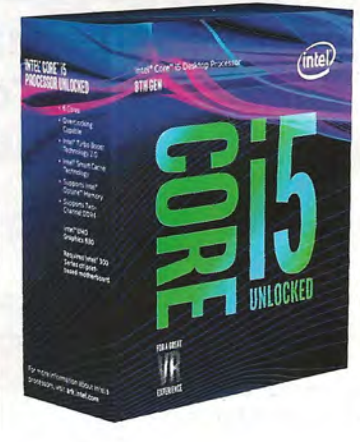
Son una buena elección si vas a montar un PC de sobremesa para estudiar, realizar labores de ofimática o jugar a juegos que no exijan mucho rendimiento.

MODELO	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	INTEL TURBO BOOST 2.0	SMART CACHÉ L3	MEMORIA	OVERCLOCKING	CONSUMO (TDP)	CHIP GRÁFICO	SOCKET	PRECIO
i3-8100	Coffee Lake-S	4	4	3,6 GHz	No	6 MB	2 canales DDR4 a 2.400 MHz	No	65 W	Intel UHD 630 a 1100 MHz	LGA 1151	129 €
i3-8350K	Coffee Lake-S	4	4	4 GHz	No	6 MB	2 canales DDR4 a 2.400 MHz	Sí	91 W	Intel UHD 630 a 1150 MHz	LGA 1151	189 €

PROCESADORES i5

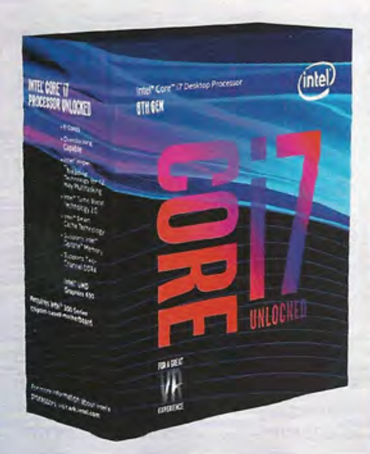
La familia i5 se había quedado un poco estancada, pues sus cuatro núcleos sin Hyper Threading (dos hilos por núcleos) ya no son suficientes para algunos juegos y aplicaciones multitarea. Intel soluciona el problema estrenando los primeros i5 con seis núcleos, el i5-8400 e i5-8600K. Es cierto que su velocidad base es algo baja, 2.8 y 3.6 Ghz, pero en modo multinúcleo alcanzan los 4 GHz. Aumenta también la memoria caché L3 a 9 MB. Pueden con los juegos más potentes y se defienden muy bien con la realidad virtual.

Con un precio de 199€ (disipador incluido) y un rendimiento en los benchmark equivalente a los mejores i7 de la generación anterior, El i5-8400 es posiblemente el procesador Coffee Lake más rentable.



MODELO	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	INTEL TURBO BOOST 2.0	SMART CACHÉ L3	MEMORIA	OVERCLOCKING	CONSUMO (TDP)	CHIP GRÁFICO	SOCKET	PRECIO
i5-8400	Coffee Lake-S	6	6	2,8 GHz	4 GHz	9 MB	2 canales DDR4 a 2.666 MHz	No	65 W	Intel UHD 630 a 1050 MHz	LGA 1151	199 €
i5-8600K	Coffee Lake-S	6	6	3,6 GHz	4,3 GHz	9 MB	2 canales DDR4 a 2.666 MHz	Sí	95 W	Intel UHD 630 a 1150 MHz	LGA 1151	265 €

PROCESADORES i7



El nuevo procesador i7-8700K de 6 núcleos y 12 hilos es la CPU para gaming más potente que ha creado Intel hasta la fecha –aquí no podemos considerar los Core i9 como procesadores gaming, tenlo en cuenta–. Puede llegar a los 4.7 GHz en un único núcleo, la máxima velocidad alcanzada por la compañía, gracias a la tecnología Intel Turbo Boost 2.0.

Se va un poco de precio hasta los 399€, pero si no necesitas overclockear el i7-8700 tiene las mismas características, un poco menos de velocidad, cuesta 70€ menos y ya incluye el disipador.

Son CPUs con las que podrás aguantar unos años tu PC al máximo nivel, sin ningún problema.

MODELO	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	INTEL TURBO BOOST 2.0	SMART CACHÉ L3	MEMORIA	OVERCLOCKING	CONSUMO (TDP)	CHIP GRÁFICO	SOCKET	PRECIO
i7-8700	Coffee Lake-S	6	12	3,2 GHz	4,6 GHz	12 MB	2 canales DDR4 a 2.666 MHz	No	65 W	Intel UHD 630 a 1200 MHz	LGA 1151	329 €
i7-8700K	Coffee Lake-S	6	12	3,7 GHz	4,7 GHz	12 MB	2 canales DDR4 a 2.666 MHz	Sí	91 W	Intel UHD 630 a 1200 MHz	LGA 1151	399 €

LAS PRIMERAS PLACAS Z370

En el mercado español ya puedes encontrar una veintena de placas base con el chipset Z370, necesario para usar los procesadores Coffee Lake. A modo de referencia, incluimos un modelo de entrada, y otro de gama alta.



MSI Z370-A PRO

No necesitas gastarte mucho dinero para obtener una buena placa de Octava Generación.

Este modelo de MSI cuesta 109€ e incluye todo lo necesario para sacar provecho a cualquier ordenador. Posee 4 slots de memoria, sonido integrado 7.1, soporte de dos tarjetas gráficas, multitud de USB 3,1, 6 discos SATA y un M.2. Los conectores PCI-E están reforzados y el resto de materiales cumplen varios estándares militares. Además está optimizada para minar criptomonedas.

INFOMANÍA

- **CPUs:** Coffee Lake
- **Chipset:** Z370
- **Conector:** LGA1551
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 4000 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel UHD 630
- **Audio:** Realtek ALC892 CODEC 7.1
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** DisplayPort, DVI, VGA, Realtek RTL8111H Gigabit LAN, 8 x USB 3.1, 6 x USB 2.0
- **Slots:** 2 x PCI 3.0 Express x16, 4 x PCI 3.0
- **Tarjetas gráficas:** Dos (Crossfire)
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 1 x M.2a

116€
en PC Componentes

www.msi.com/Motherboard/Z370-A-PRO

ASUS ROG MAXIMUS X HERO

Una de las mejores placas base que hay ahora mismo para Coffee Lake es este modelo de Asus, la ROG Maximus X Hero.

Acepta memoria DDR4 de hasta 4133 MHz, posee conectores USB 3.1 de segunda generación y USB Tipo C reversibles, tiene WiFi integrado y hasta dos slots M.2. Si en el futuro quieres poner dos tarjetas, acepta tanto el enlace de NVIDIA como el de AMD.

Posee cubiertas para proteger los cables, y sistema LED de iluminación personalizada Aura. Con un disipador propio y diferentes técnicas de refrigeración avanzada. No es barata, pero los extras compensan.

INFOMANÍA

- **CPUs:** Coffee Lake
- **Chipset:** Z370
- **Conector:** LGA1551
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 4133 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel UHD 630
- **Audio:** ROG SupremeFX S1220 7.1
- **Conexiones inalámbricas:** WiFi 802.11ac
- **Conectores:** HDMI 1.4b, DisplayPort 1.2, DVI, VGA, Intel I219V Gigabit LAN, 3 x USB 3.1 Gen2, 6 x USB 3.1 gen1, 6 x USB 2.0
- **Slots:** 3 x PCI 3.0 Express x16, 3 x PCI 3.0
- **Tarjetas gráficas:** Dos (Crossfire) o 3 (NVIDIA SLI)
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2

278€
en PC Componentes

www.asus.com/es/Motherboards/ROG-MAXIMUS-X-HERO-WI-FI-AC/



EL RIVAL: INTEL CORE SERIE X EXTREME EDITION



Ya están a la venta los nuevos procesadores Extreme Edition de la Serie X, pensados para los creadores de contenidos.

Estas CPUs disponen de una gran cantidad de núcleos, así que son ideales para ejecutar aplicaciones multitarea: grabación y edición de vídeo en tiempo real mientras se ejecutan otras aplicaciones, creación de contenido para la realidad virtual, edición de vídeo 4K HDR sin comprometer el rendimiento...

Los procesadores presentados son el Intel i9-7940X con 14 núcleos (1399€), i9-7960X con 16 núcleos (1699€), e i9-7980XE (1999€), con nada menos que 18 núcleos y 36 hilos.

Son precios fuera del alcance de la mayoría de los usuarios, pero que resultarán atractivos para los profesionales de la edición de vídeo, youtubers con recursos y otros creadores de contenido.

¡LA PLACA QUE BUSCABAS PARA SALTAR A LOS CORE X!

MSI X299 GAMING M7 ACK

Producto: Placa base **Precio:** 389 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*

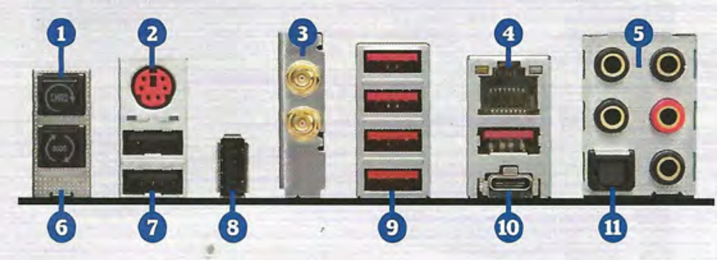


Si has decidido a dar el salto a la nueva familia CoreX, entrando en un ámbito de gaming extremo o semipro, contar con una placa base fiable, robusta y versátil es imprescindible. Y por **sus prestaciones y su relación calidad precio, pocas hay más rentables que la X299 Gaming M7 ACK**. La calidad de fabricación de las placas top de MSI se ve reflejada en cada componente –como las guardas steel armor de las conexiones PCI, RAM, U.2–, la doble protección ESD, el shield frozer M.2... Eléctricamente, además, es una pasada, como todas las de última generación de la marca, y sus conexiones –en detalle, debajo– ofrecen toda la versatilidad que busques. Una placa completa y potente que te durará años. Más que recomendable.

INTERÉS ■■■■■■■■■□

CONEXIONES

1. Botón Clear CMOS
2. Teclado / Ratón
3. Killer 1535 Wi-Fi & Bluetooth
4. Killer E2500 Gigabit LAN
5. Conectores Audio
6. Botón BIOS Flashback
7. USB 2.0
8. USB 2.0 / BIOS Flashback+
9. USB 3.1 Gen 1
10. USB 3.1 Gen 2 Tipo A/C
11. Salida óptica S/PDIF



BIOS MSI X299 GAMING M7 ACK

La versatilidad y potencia de la BIOS de la X299 Gaming M7 ACK es una de sus mejores credenciales. La facilidad de activación de OC, la modificación flash, el control total sobre cada parámetro del sistema, con una interfaz visual e intuitiva, es una de las mayores virtudes de esta placa de MSI. Una auténtica pasada.





NUESTRA OPINIÓN

Aunque no todos los jugadores apostarán por la familia CoreX con socket 2066, si te has decidido a dar el salto estamos ante una placa base fantástica en relación calidad precio. No solo por sus posibilidades, potencia, versatilidad, etc. sino por su robusta fabricación. Excelente en todos los sentidos.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■□
DISEÑO	■■■■■■■■■□
PRESTACIONES	■■■■■■■■■□
GAMING	■■■■■■■■■□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■□

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Modelo:** X299 GAMING M7 ACK
- **Segmento:** Gaming entusiasta
- **CPU:** Familia procesadores Intel Core X-series
- **CPU socket:** LGA 2066
- **Chipset:** Intel X299
- **Interfaz gráficas:** 4 x PCI-E 3.0 x16, 3-way SLI / CrossFire
- **Soporte memoria:** 8 DIMMs, Quad Channel DDR4-4266MHz
- **Slots expansión:** 2 x PCI-E 3.0 x1 slots
- **SATA / M.2 / U.2:** 8x SATA 6Gb.s ports, 2x Turbo M.2 slots, 1x Turbo U.2
- **Intel Optane:** Intel Optane Memory Ready
- **USB 3.1 Gen2:** 3 x USB 3.1 Gen2 (Tipo A+C)
- **USB 3.1 Gen1:** 8 x USB 3.1 Gen1
- **USB 2.0:** 7 x USB 2.0
- **LAN:** Killer E2500 Gigabit LAN
- **Wireless / BT:** IKiller Wireless-AC 1535, Bluetooth 4.2
- **Audio:** 7.1 canales de audio alta definición con S/PDIF
- **Factor de forma:** ATX

MÁS POTENCIA GRÁFICA
MSI GEFORCE GTX 1080 TI GAMING X TRIO

Producto: Tarjeta gráfica de gama alta **Precio:** 850 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*



MSI amplía su gama de tarjetas gráficas con el **lanzamiento en noviembre de la GTX 1080 Ti Gaming X Trio**. Con triple ventilador Torx 2.0, un radiador de aluminio con 5 heatpipes de cobre y una frecuencia de 1569 MHz –1683 MHz en turbo–, ocupa 2.5 ranuras PCI y pesa 1.5 kg. Incorpora iluminación LED RGB configurable. También hay un modelo GTX 1080 Ti Trio, por 40 euros menos.

INTERÉS

AL MANDO EN TODOS TUS EQUIPOS
THRUSTMASTER T.FLIGHT HOTAS ONE

Producto: Joystick y mando de potencia **Precio:** 79.99 €
Más información: Thrustmaster **Web:** *www.thrustmaster.com*



La simulación exige disponer de unos buenos periféricos para aprovechar al máximo el realismo, y Thrustmaster ha lanzado el **T.Flight Hotas One como una solución única y compatible con Xbox One y PC** –Windows 7, 8 y 10– pafa disfrutar del género en ambas plataformas. Robusto y con posibilidad de desmontar ambos componentes, joystick y mando, ya está disponible.

INTERÉS

¡DESLÍZATE COMO UN PRO!
OZONE TEAM HERETICS

Producto: Alfombrilla gaming **Precio:** 19.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*

Las alfombrillas gaming han vuelto con fuerza desde su uso por profesionales de los eSports, y **Ozone se suma a la tendencia con la alfombrilla oficial de Team Heretics**. Su diseño y desarrollo se ha basado en las sugerencias del equipo, que ha colaborado en su creación. Comodidad y precisión han sido el objetivo en su diseño. Está disponible desde este mes de octubre.

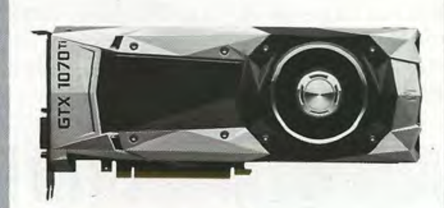
INTERÉS





SAMSUNG CHG90

Formato ultrapanorámico de 32:9, resolución 3840x1080 DFHD, pantalla de 49", curvatura de 1800R y ángulo de visión de 178º. Son las características del **monitor Samsung CHG90, con tecnología QLED**, tasa de refresco de 144 Hz y respuesta de 1 ms. Está a la venta por 1499 €.
www.samsung.com



GEFORCE GTX 1070 TI

Desde el 26 de octubre está disponible la **GeForce GTX 1070 Ti**, que cuenta con 2432 núcleos CUDA, frecuencia base de 1607 MHz (1683 MHz turbo) y capacidad de procesamiento de 8.1 TFLOPS. Consume 180 W y precisa un pin de 8 slots para la conexión. Se espera que ronde los 430 euros.
www.nvidia.es



ASUS ROG ZEPHYRUS

ASUS asegura que su ROG Zephyrus GX501 VI es **el portátil más fino del mundo que incorpora una GTX 1080** como gráfica. Su configuración es envidiable: i7 7700 HQ, 24 GB de RAM, SSD de 512 GB y pantalla Full HD IPS de 15.6", con Windows 10 Home. Su precio está a la par: 3499 €.
www.asus.com

ASSASSIN'S CREED ORIGINS UTOPIA DE TOURNAIRE



Los coleccionistas más pudientes -o más fanáticos- tienen un nuevo objeto de deseo en uno de los **10 auriculares Utopia de Focal para «Assassin's Creed Origins», creados por la joyería francesa Tournaire**, con elementos en oro amarillo. Cuestan 50000 €. La cabeza de Bayek cuesta 12000€.
www.ubisoft.com

R.V. MÁS ASEQUIBLE

OCULUS RIFT

Producto: Visor RV con mandos **Precio:** 449 €
Más información: Oculus
Web: *www.oculus.com/rift*

El momento que parecía que no iba a llegar nunca ya está aquí, con los dispositivos de Realidad Virtual empezando a hacerse más asequibles. **La rebaja de precio de Oculus Rift** que hubo temporalmente este verano pasado se ha convertido en permanente. La compañía ya ha hecho oficial que el visor Rift con un par de mandos Touch está disponible –incluyendo costes de envío– por menos de 450 euros. El pack también incluye seis aplicaciones, con juegos como «Robo Recall» y otros.

INTERÉS



ALMACENAMIENTO DE RÉCORD

WESTERN DIGITAL 14 TB

Producto: Disco duro **Precio:** 700 €
Más información: Western Digital **Web:** *www.wdc.com*

El uso de la tecnología HelioSeal –que sustituye el aire por helio– ha permitido a Western Digital romper todos los récords en almacenamiento para **un disco duro mecánico convencional, llegando a 14 TB**, superando el récord que ye tenía la propia marca con un HDD de 12 TB lanzado en diciembre. Tiene formato SAT y SAS, un buffer de 512 MB y una velocidad máxima de 233 MB/s.

INTERÉS



BLANCO Y BRILLANTE

ZOWIE FK1

Producto: Ratón gaming **Precio:** 64.99 €
Más información: BenQ **Web:** *www.benq.es*

El éxito de la edición especial de la serie EC White de BenQ ha hecho que la compañía lance sus ratones de la serie FK yZA en acabado blanco con brillo. Sus característica técnicas son similares a los modelos originales, cambiando la estética para jugadores que quieren dar un nuevo look a sus equipos. **El Zowie FK1 White es un ratón ambidiestro** que ofrece hasta 3200 dpi.

INTERÉS



POTENCIA CERTIFICADA

NOX URANO 80+BRONZE

Producto: Fuentes **Precio:** entre 49.90 y 69.90 €
Más información: NOX **Web:** *www.nox-xtreme.com*



La gama de fuentes de alimentación Urano de Nox se renueva en estética y prestaciones. **Tres nuevos modelos con certificación 80+Bronze** están ya disponibles desde octubre, todas con PWM, para evitar el sobrecalentamiento, adaptándose a la función de carga. El modelo VX650w –el más asequible– incorpora un ventilador de 120 mm y los modelos VX 750 y VX 850 lo llevan de 140 mm.

INTERÉS

¡QUE SE TE OIGA BIEN!

KROM KYP

Producto: Micrófono **Precio:** 14.90 €
Más información: Krom **Web:** *www.kromgaming.com*



Minimalista, ligero, asequible y práctico. Así es el nuevo Krom Kyp, el **micrófono de Krom Gaming preparado para grabaciones, juegos, chats y streamings.** Está fabricado en acero, acabado en negro e incluye una base para estabilidad máxima, libre de vibraciones, con un sistema basculante para regular su ángulo entre 0 y 90 grados. Es compatible con Windows, Linux y Mac.

INTERÉS

PROFESIONALIDAD, ANTE TODO

GETAC F110

Producto: Tableta robusta **Precio:** Por confirmar
Más información: Getac **Web:** *es.getac.com*

Con el tamaño de una hoja de papel y una pantalla de 11.6" **la Getac F110 es una tableta robusta de uso profesional**, que incorpora procesador Intel Corei5 o i7 vPro, gráficos Intel HD 620, batería dual y S.O. Windows 10. Usa la tecnología táctil propia Lumibond 2.0 que vincula el cristal de la pantalla con el panel táctil y la pantalla LCD. Incluye lapiz stylus y soporta cuatro modos táctiles.

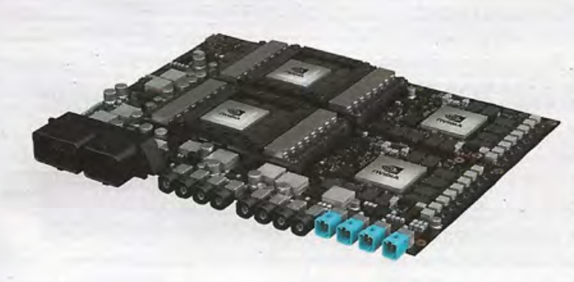
INTERÉS



NVIDIA SE PONE EN MARCHA

NVIDIA DRIVE PX PEGASUS

Producto: Procesador IA para conducción autónoma **Precio:** Por confirmar
Más información: NVIDIA **Web:** *www.nvidia.es*



Todos conocemos a NVIDIA por sus gráficas, pero la compañía abarca áreas de negocio muy diversas, como la IA y el Deep Learning. En aquella se engloba su **Drive PX Pegasus, desarrollado para conducción autónoma**. Presentado en el GTC Europe 2017, realiza 320 billones de operaciones por segundo, con dos SoCs Xavier de 16 núcleos ARM y 2 gráficas Volta Xavier.

INTERÉS

OCULUS SE QUITA LOS CABLES

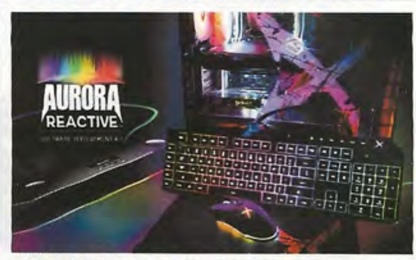
OCULUS GO

Producto: Visor RV **Precio:** 199 $ (precio en euros por confirmar)
Más información: Oculus **Web:** *www.oculus.com/go*

Uno de los mayores hándicaps de los visores RV actualmente es el precio. Pero Oculus Go se anuncia a menos de 200 dólares. El segundo es la aparatosidad y los cables. Oculus Go los elimina. **El nuevo visor RV de Oculus se lanza como producto intermedio** entre la RV de móviles y la de PC o profesional. Es un visor autónomo, sin cables y con aplicaciones propias. Llegará en 2018.

INTERÉS





AURORA REACTIVE SDK

Creative ha lanzado, como **kit de desarrollo gratuito, el Aurora Reactive SDK,** para toda su gama de productos Sound BlasterX -Katana, Vanguard K08, Siege M04, AE-5 y Kratos S5. El sistema funciona con APIs para la programación de colores. También llega con Aurora Unity.
BlasterX.com/AuroraSDK



HP WORKSTATION Z

HP ha presentado los **nuevos modelos de la familia de Workstation Z -HP Z8, Z6 y Z4-**, destinadas a áreas como RV, aprendizaje automático o diseño avanzado. Están ya disponibles a precios que oscilan entre los 2000 y 4500 euros, según el modelo y potencia.
www.hp.com



INTEL 17 QUBIT

Intel ha anunciado un **chip superconductor de 17 qubits para informática cuántica,** para QuTech, un partner en investigación cuántica en los países bajos. Ofrece una nueva arquitectura para reducir las interferencias RF y un plan de interconexiones escalables para más señales i/o.
www.intel.com



WESTERN DIGITAL MAMR

La presentación por parte de Western Digital de la tecnología MAMR -microwave assisted magnetic recording- pretende conseguir la fabricación de discos duros que almacenen hasta 4 terabits por pulgado o, en otras palabras, **discos duros de hasta 40 TB, que se esperan a partir de 2025.**
www.wdc.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €





MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



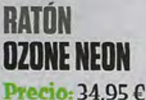
ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €





PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

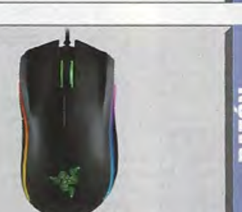
La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.

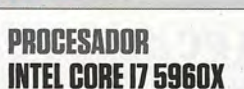


TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



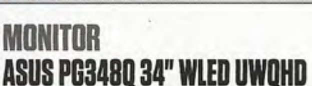
TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €



MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Hibrido

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **CPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS



MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■



micromanía te regala LUCIUS



Si quieres pasártelo de miedo con una aventura de las buenas, prepárate para aceptar el desafío de un niño que es de la mismísima piel del diablo. ¡Un juegazo valorado en 10 €!

Si has visto la saga de "La Profecía", seguro que ya sabes que no hay que fiarse ni de los niños pequeños. Esos, son de la piel del diablo. En el caso de Lucius –como le pasaba a Damien– es literal. «Lucius» es una aventura que se inspira en la película citada y otras muchas de terror, como "El Exorcista", "El Resplandor", etc.

Metidos en la piel del pequeño Lucius tendremos que usar todos los medios a nuestro alcance para evitar que un detective descubra la terrible verdad sobre nuestra naturaleza, mientras aprendemos nuevos poderes diabólicos para ser cada vez más poderosos y derrotar a nuestros enemigos.

Poderes diabólicos

Los asesinatos de Lucius se convertirán en nuestro objetivo, mientras crecemos en el poder que nos ha concedido nuestro padre, el mismísimo diablo, desarrollando habilidades de control mental, telequinesia, etc.

El objetivo último es acabar con toda la familia adoptiva de Lucius para convertirnos en los dueños de su influencia y su fortuna, de cara al control del mundo en el futuro. Y es que nacer el 6 de junio de 1966 no es casualidad, ¿verdad? La marca del diablo nos guiará en nuestro objetivo, mientras hacemos todo tipo de trastadas y maldades.

Tendremos que resolver puzles haciendo uso del sigilo y usando con habilidad múltiples objefitos cotidianos que se transformarán, gracias a nuestra malévola astucia, en armas letales para acabar con nuestros enemigos.

Si te gustan las aventuras, los desafíos y el terror, nada mejor que pasarte al lado oscuro con «Lucius» y sacar a relucir tu monstruo interior.

> "Vive una aventura inspirada por las mejores películas de terror basadas en el diablo"



Algunas escenas del juego no son aptas para todos los públicos. Aquí se trata de hacer el mal y causar el mayor daño posible a los que nos rodean.





Parece que no ha roto un plato, ¿verdad? Pues es el mismísimo hijo del diablo, tal cuál. El pequeño Lucius es la viva encarnación del Mal...



¡Mira qué bien, ha venido papá a verte, Lucius! Nada más arrancar la aventura descubrimos que somos hijos del príncipe de las tinieblas, y ha venido a encargarnos que nos dediquemos a lo que mejor se nos da: hacer el mal.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Lucius» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz **RAM:** 2 GB **Disco duro:** 5 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon HD 2600, GeForce 7800 o superior) **Conexión:** AD[redacted]

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Lucius». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Lucius» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



JUEGA A TOPE CON SOMBRAS DE GUERRA EN TU PC, CON GAME

La nueva aventura de la Tierra Media ya está aquí, y para disfrutarla a lo grande GAME tiene los mejores equipos, que puedes conseguir con un descuento exclusivo. ¡Elige el tuyo y vive la acción de «Sombras de Guerra» como nunca imaginaste!

Corsair Void RGB Wireless Negros

¡Sonido que se puede ver!

82'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Audio Dolby 7.1
- Iluminación RGB configurable por Software
- Micrófono con cancelación de ruido
- Autonomía de hasta 16 horas

Bajada de precio, antes 119,95€

HyperX Cloud II Gaming Headset Red

Comodidad galardonada junto a una durabilidad legendaria

99'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Carcasa de aluminio sólida y duradera
- Compatible con audio HiFi
- Cancelación del ruido pasiva
- Micrófono con cancelación de ruido extraíble
- Compatible con PC, Xbox One, Xbox One S, PS4, PS4 Pro, Mac, móviles y VR

Razer Kraken 7.1 V2 Oval Mercury Ed.

Edición especial que te dejará helado

109'95 €

EXCLUSIVA GAME



CARACTERÍSTICAS

- Sonido 7.1 envolvente
- Iluminación RGB
- Orejeras ovaladas para cubrir todo el oído
- Liviano y duradero
- Micrófono retráctil
- Cable reforzado Kevlar

MSI Infinite A VR7RRC-101EU

El mejor hardware gaming para estar a la última

1.695'00 €



CARACTERÍSTICAS

- **Procesador:** Intel Core i7-7700
- **Memoria:** 16GB DDR4
- **Almacenamiento:** 2TB HDD + 256GB SSD
- **Tarjeta gráfica:** GTX 1060
- **Conectividad:** 802.11ac, Bluetooth V4.2
- **Conexiones:** 4 x USB 3.0, 2 x USB 3.1 Type-C, 3 x USB 2.0, 2 x HDMI. 1 x Audio Out, 1x Mic-in, 1 x RJ-45
- **Unidad óptica:** DVD Super Multi
- **Sistema operativo:** Windows 10
- **Dimensiones, peso:** 488 x 450 x 210mm. 15 Kg

MSI Aegis 3 7RB-044EU

La configuración más potente en un tamaño contenido

1.295'00 €

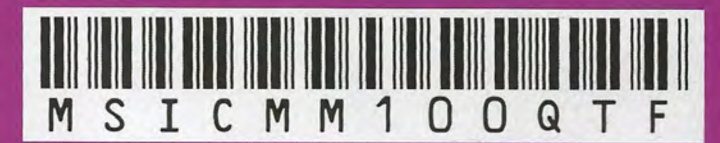
Inluye un mando Steelseries Stratus XL de regalo



CARACTERÍSTICAS

- **Procesador:** Intel Core i7-7700
- **Memoria:** 8GB DDR4
- **Almacenamiento:** 1TB HDD + 128GB SSD
- **Tarjeta gráfica:** GTX 1050Ti 4GB
- **Conectividad:** Intel AC3168 802.11AC, Killer E2500 Gigabite Ethernet, Bluetooth V4.2
- **Conexiones:** 4 x USB 3.1, 1 x USB 3.1 Type-C, 4 x USB 2.0, 1 x HDMI. 1 x Audio Out, 1x Mic-in, 1 x RJ-45
- **Unidad óptica:** DVD/RW Super Multi
- **S.O.:** Windows 10 Home
- **Dimensiones, peso:** 433 x 376,11 x 170 mm. 8,1 Kg

100 € DE DESCUENTO EN LA COMPRA DE TU PC MSI EN GAME



Cupón válido hasta el 30 de noviembre de 2017. Máximo un cupón permitido por cliente y por compra. No acumulable a otras promociones.
Exclusivamente válido para los ordenadores de MSI expuestos en esta página y a aplicar sobre el precio indicado.
Promoción aplicable en tiendas (imprescindible entregar este cupón) o página web (introduce el código de descuento en el momento del pago) y limitada al stock disponible.

MSI Trident 3 VR7RC-072EU

Ordenador de alto rendimiento y diseño compacto

Inluye un mando Steelseries Stratus XL de regalo



1.295'00 €

CARACTERÍSTICAS

- **Procesador:** Intel Core i7-7700
- **Memoria:** 8GB DDR4
- **Almacenamiento:** 1TB HDD + 128GB SSD
- **Tarjeta gráfica:** GTX 1060 3GB
- **Conectividad:** LAN 10/100/1000, 802.11 ac, Bluetooth V4.2
- **Sistema operativo:** Windows 10 Home
- **Conexiones:** 3 x USB 3.1, 1 x USB 3.1 Type-C, 4 x USB 2.0, 1 x HDMI, 2 x VR-Link Port, 1 x Audio Out, 1 x Mic-in, 1 x RJ-45
- **Dimensiones, peso:** 346,25 x 71,83 x 232,47 mm / 3,17 Kg

MSI Nightblade MIB VR7RC-243EU

Sobremesa potente para jugar y trabajar

995'00 €



CARACTERÍSTICAS

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **Memoria:** 8GB DDR4
- **Almacenamiento:** 1TB HDD + 128GB SSD
- **Tarjeta gráfica:** GTX 1060 3GB
- **Conectividad:** LAN 10/100/1000, 802.11 b/g/n/ac, Bluetooth V4.2
- **Conexiones:** 5 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, 1 x HDMI, 1 x DisplayPort, 1 x Audio Out, 1 x Mic-in, 1 x RJ-45
- **Unidad óptica:** DVD Super Multi
- **Sistema operativo:** Windows 10
- **Dimensiones, peso:** 128 x 342 x 235mm. 6,4 Kg

THE EVIL WITHIN 2



La pesadilla no ha acabado para Sebastián

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Survival Horror/Aventura **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Tango Gameworks/Bethesda **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 5 **PVP rec:** 59.99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *theevilwithin2.bethesda.net/es*	**Capítulos:** 17 **Tipos de armas:** Pistola, escopeta, rifle, ballesta, granadas, cuchillo (hacha) **Creación:** Munición, virotes, salud **Mejoras:** Salud, atletismo, combate, sigilo, recuperación **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 2400, AMD FX 8320 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 40 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7970 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



Los viejos amigos del subconsciente de Sebastián vuelven. Siempre es un placer contar con la ayuda de la amable Tatiana.



¿Qué demente ha ideado esta "obra de arte"? Uno de los grandes enemigos de Sebastián se encuentra detrás de esto.



¡Las muertes son aún más horribles! Sí, vas a morir un montón de veces. Pero el horror que te espera es inimaginable...



¡El horror vuelve a mostrar su cara contra Sebastián Castellanos! El detective vuelve a sumergirse en STEM con el objetivo de recuperar a su hija Lily, pero la tarea va a ser terrorífica.



¿Qué ha pasado en Union? El nuevo mundo de pesadilla de la aventura encierra muchos misterios, además de peligros. Pero la propia historia de Sebastián tiene mucho que ver con ello...

Todo es mentira. Descubrir algo así puede ser tan doloroso como la verdad más atroz. Y Sebastián Castellanos, como se suele decir, sale de las sartén para caer en las brasas. Sale de STEM, una enorme mentira, tras una pesadilla horrorosa, solo para descubrir una verdad más terrible. Su hija sigue viva. La mentira fue que murió en un incendio del que el protagonista de «The Evil Within» se culpó durante años. Y con esta tremenda tortura interior juega STEM, Tango Gameworks y la nueva trama de «The Evil Within 2», en la que nuestro detective favorito vuelve al "survival horror" para mostrarnos escenas y situaciones aún más tremendas. Si estás dispuesto a sufrir ayudando a Sebastián y eres un fan del horror, los monstruos y el gore... ¡bienvenido al nuevo paraíso! ¡Bienvenido a Union! Un lugar tan espantoso como no has visto ni en tus más horribles pesadillas .

> "Un mundo plagado de horrores y monstruos nos espera en una nueva aventura de pesadilla"

La nueva cara del horror

En «The Evil Within 2» Tango Gameworks continúa la historia de Sebastián Castellanos con el objetivo, ahora, de rescatar a su hija Lily. El shock de que sigue viva es solo un acicate para volver a entrar en STEM y descubrir el nuevo mundo de horror al que el estudio japonés ha dado una vuelta para hacerlo más atractivo, desafiante y peligroso. Empezando por su carácter más abierto.

A diferencia del juego original, los mapas de Union –varios, porque la ciudad virtual está desgajada y retorcida en la pesadilla virtual– muestran áreas bastante abiertas de exploración, plagadas de trampas y enemigos brutales. Todo proviene de la entrada de STEM de un peligroso psicópata, Stefano Valentini, que se considera un artista de la fotografía y ha desencadenado un infierno en el que la hija de Sebastián juega un papel principal, muy a su pesar. Pero no es la única nueva cara del

LA PESADILLA DE SEBASTIÁN



Si en su aventura anterior Sebastián se enfrentaba a sus demonios interiores sin tener una noción clara de dónde se encontraba, ahora todo cambia desde el primer minuto. Sabemos qué es Mobius, STEM y cómo altera la realidad. Pero, de nuevo, la culpabilidad se apodera del protagonista. El objetivo de recuperar a su hija perdida, a la que creía muerta, nos desvela su torturado subsconciente, que nos dará terroríficas sorpresas.



¿Listo para enfrentarte a enormes abominaciones? Eliminar a enemigos como el Guardián es una tarea dura, y debes descubrir sus puntos débiles mientras intentas que no te mate. Poca cosa...

LAS ARMAS CONTRA EL TERROR

El subconsciente de Sebastián -¿o es una jugada de STEM?- recupera el sistema de mejora de habilidades del juego original, aunque alterado.

La vieja silla del hostial Beacon reaparece -junto a Tatiana- para mejorar las habilidades de Sebastián en salud, atletismo, combate, sigilo y recuperación.





Un apartado que se ha potenciado enormemente es la creación, con un banco de trabajo en zonas seguras, aunque también se puede crear en plena acción, a mayor coste.



El comunicador es una nueva y útil herramienta. Nos permite localizar las zonas de resonancia y rememorar recuerdos, así como descubrir pistas y objetos.



Otra de las obras del temible Stefano. Suspendidas en un momento de agonía interminable en movimiento, las víctimas del fotógrafo sufren eternamente.

horror, pues más adelante varios personajes muy relacionados con Sebastián harán acto de presencia. Y no te contamos más..

Más táctica, más creación, más libertad

«The Evil Within 2» es una magistral sinfonía de horror y aventura, en la que Tango ha potenciado aspectos como el sigilo –recursos limitadísimos y enemigos peligrosísimos– y la creación de equipo y munición, así como las habilidades de Sebastián. Todo es más asfixiante y angustioso, y la brillantísima dirección artística –verás numerosas referencias a películas y series míticas de TV– nos sumerge en un infierno, sí, pero del que no queremos escapar. Además, las mejoras técnicas son muy notables y ofrece una duración más que suficiente –échale entre 25 y 30 horas, fácil–. Un auténtico juegazo con el que vas a disfrutar de lo lindo. Vuelve al infierno de Sebastián. No te arrepentirás. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



THE EVIL WITHIN

La anterior aventura de Sebastián Castellanos hacía mayor hincapié en el terror puro, aunque era tan desafiante o más como la nueva.

ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL VII

Nota: 92 — **MM 263**

OUTLAST 2

Nota: 55 — **MM 268**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Sebastián a rescatar a Lily y escapar de la pesadilla de STEM. Un survival horror repleto de peligros, monstruos y desafíos nos espera en una aventura que te pone los pelos de punta.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño abierto del mundo de Union, que permite mayor libertad de exploración.
- La mayor importancia del sigilo, que obliga a plantear una acción mucho más táctica y mejorar la precisión.
- Los enemigos. Espeluznantes en su diseño, y mucho más peligrosos que en el juego anterior.
- El sistema de creación, el uso del comunicador y las mejoras técnicas y de rendimiento visual. ¡Todo!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los altibajos en la dificultad y no permitir ni un error.
- La IA tiene momentos bastantes irregulares.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Los amantes del survival horror estamos de enhorabuena con una nueva aventura que, pese a perder el factor sorpresa del juego original, se compensa con las mejoras en el diseño de acción, los personajes y enemigos y las herramientas disponibles. Más táctico, más duro por momentos y mejor técnicamente. ¡Disfruta del terror a lo grande!



LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 85
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 80



Las bandas de Rengkok están controladas por diferentes jefes. Reúnen lo peor de la sociedad: psicópatas, asesinos, violadores, ladrones... Velocidad, reflejos y habilidades especiales nos ayudarán a combatirlos.



El mundo cyberpunk de «Ruiner» es brutal. Los combates se suceden con hordas de enemigos.





Las armas disponibles han de usarse con cabeza. La munición es muy limitada y hay muchos enemigos.

RUINER



Acción, violencia y futuro cyberpunk



ALTERNATIVAS

TRANSISTOR
Nota: 94 — **MM 233**

REMEMBER ME
Nota: 84 — **MM 221**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Reikon Games/Devolver Digital
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *ruinergame.com*
Info, gifs, vídeos, noticias...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 760, Athlon II X4 645
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 6850

El futuro no es halagüeño. Nos lo han dicho películas, libros, cómics... Y videojuegos, claro. «Ruiner» entra en esa categoría de juegos de estética cyberpunk donde un deprimente futuro –estamos en la metrópolis de Rengkok en el año 2091– nos lleva a ciudades dominadas por la violencia y extrañas tribus urbanas. La vida no vale mucho y la tecnología hace solo más soportable la existencia. Cultos religiosos de extrañas deidades con estética BDSM se unen a habitantes que no parecen estar muy en sus cabales. Solo los hackers son capaces de desafiar al sistema, y una de ellos ayudará al protagonista, un sociópata cuyo cerebro ha sido pirateado, a rescatar a su hermano secuestrado por el responsable de su actual estado. ¿Cómo? Con muchas armas y aniquilando a todos los que se crucen en nuestro camino, claro. Aquí lo único que vale es la fuerza, la violencia y desplegar todas las habilidades que nuestra mente hackeada puede aprovechar en su beneficio, con cierta ayuda de la tecnología. Un cruce entre Rambo y Johnny Mnemonic, vaya.

¡Adrenalina a chorros!

«Ruiner» es acción pura con toques de rol. Su perspectiva isométrica de juego nos ofrece escenarios de recorrido lineal, en que cada pocos pasos nos vemos asaltados por hordas de enemigos. Son muchos, brutales y armados hasta los dientes. Solo el movimiento constante, la velocidad, los reflejos y no parar de disparar nos pueden salvar de los enemigos. Pero, ojo, los recursos –armas, munición– son limitados y hay que usarlos con cabeza. Y si te lo preguntas, sí. Se muere. Se muere mucho, en realidad, pero es parte del desafío. Porque solo con la experiencia y con la acumulación de "karma" –para desbloquear el árbol de 13 habilidades adicionales– podremos potenciar nuestros ataques y defensas, acabando así las 16 fases del juego y matando a los salvajes 8 jefes finales que encierra «Ruiner». No es, el de Reikon, un juego para todos. Es violento, hipnótico, con una BSO tremenda y donde no paras de chorrear adrenalina. Pero como desahogo para un rato es perfecto. Golpea, mata y descansa. Y luego, vuelve por más. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Acción brutal que te hace chorrear adrenalina. Pequeños problemas con la geometría del entorno pueden hacer perder una pelea, pero es parte del desafío. Lucha, muere y disfruta su violencia.







JUEGO RECOMENDADO micromanía

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

La oscuridad se extiende en la Tierra Media

INFOMANÍA

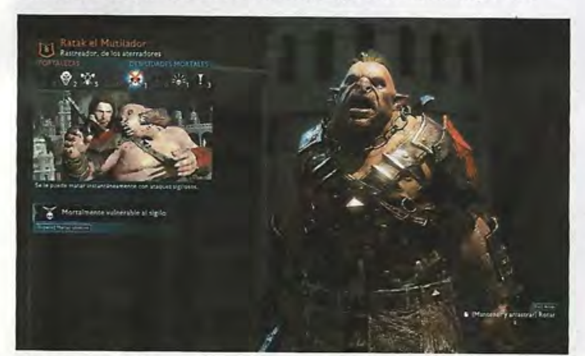
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18  **Género:** Acción/Aventura/Rol **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Monolith/Warner Bros. Interactive **Distribuidor:** Warner Bros. **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 59.99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.shadowofwar.com/es* Información abundante sobre el juego	**Actos:** Cuatro (más prólogo) **Misiones principales:** 49 (más misiones Sombras del Pasado) **Regiones/Ciudades:** 6 (Minas Ithil, Cirith Ungol, Seregost, Minas Morgul, Gorgoroth, Nurnen) **Mejoras:** 5 (equipo), 6 (habilidades) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** AMD Fx 4350 1 4.2 GHz, Core i5 2300 a 2.8 GHz **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 70 GB **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7870, GeForce GTX 660 **Conexión:** ADSL (activación Steam, compras ingame)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 100 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



¡La acción no para en la Tierra Media! El fantástico diseño de escenarios y la agilidad de Talion ofrecen una acción frenética.



El poder élfico de Celebrimbor nos permite acceder a la información que tienen los enemigos para localizar objetivos.



Elige tu objetivo y acaba con él. O, si se da la oportunidad, conviértelo en un aliado y que se encargue de dirigir a tu ejército.



La guerra contra Sauron empieza en Minas Ithil. Talion ha vuelto y, tras rescatar el espíritu de Celebrimbor de las garras de Ella Laraña, se lanzan de nuevo a combatir a las fuerzas de Sauron.



¡Usa tus poderes contra los enemigos! A veces podremos absorber energía de los orcos enemigos para sanar nuestras heridas. Es un recurso muy útil en momentos extremos.

Todo parece perdido, de nuevo, para Talion. Celebrimbor ha sido atrapado en las redes de Ella y las fuerzas de Sauron resurgen, incluso más allá de Mordor. La clave está en un nuevo anillo forjado por ambos personajes, pero su pérdida parece abocar todo al desastre... ¿O no? Nuestra ayuda es necesaria para devolver el equilibrio a la Tierra Media, desatando una nueva guerra contra las fuerzas de la oscuridad. Si estás dispuesto a asumir el desafío, coge tu espada y acompaña a Talion a la lucha.

Minas Sithil y más allá

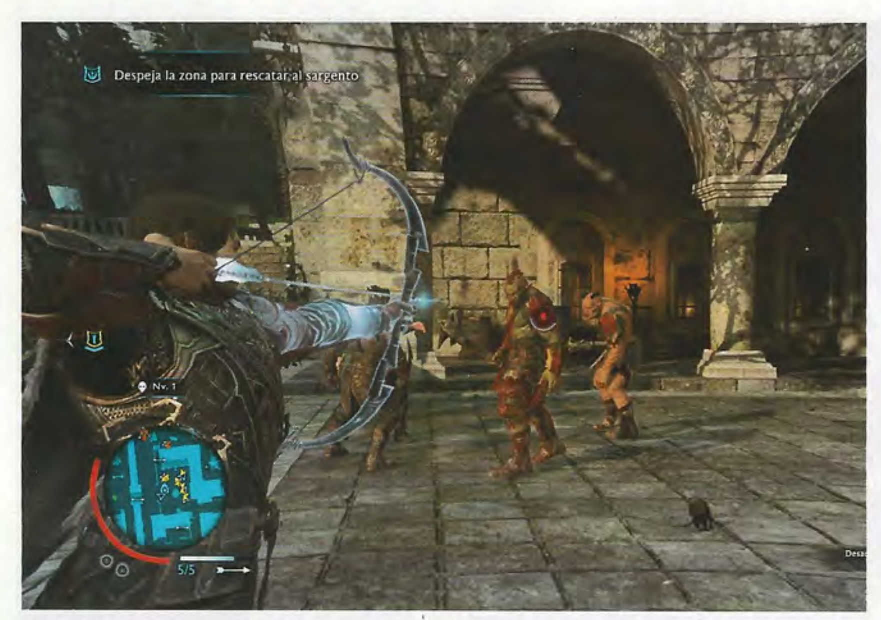
Los primeros pasos de la nueva aventura de Talion nos llevan a una ciudad de Minas Sithil asediada por los orcos. Allí empezamos a establecer alianzas y a descubrir las nuevas posibilidades de la acción en «Sombras de Guerra». Un combate igual de ágil, fluido y vertiginoso –algo más sencillo, da la sensación– que en «Sombras de Mordor» es la carta de presentación de Talion. Pero, en seguida, vemos algunas sutiles modificaciones. Las mejoras y desarrollo del personaje, por ejemplo, que usan gemas incrustadas en el equipo –armas y armadura– para conseguir ciertas ventajas extra. Cuando eliminamos a ciertos enemigos "sueltan" estas gemas que podemos usar a nuestro antojo. Por otro lado, también vemos las seis habilidades en que Talion puede mejorar –combate, espectro, depredador, a distancia, historia y montura–. Poco después vemos la evolución del sistema Némesis con el condicionamiento de los enemigos y la eliminación –o reconversión– de los capitanes enemigos. Y se empiezan a abrir las posibilidades: formación de aliados entre las filas del enemigo, uso de las monturas –que, con el tiempo, acaba convirtiéndose en una invocación casi demasiado fácil de dragones y graurgs–, organización del ejército, asedios... La acción se vuelve más global, más

> “La aventura vuelve a la Tierra Media con el regreso de Talion en su lucha contra Sauron”

EN LAS GARRAS DE LARAÑA



El arranque de la nueva aventura de Talion nos lleva a conocer el rostro humano de Ella Laraña, que nos obliga a cederle el único anillo de poder forjado en el monte del Destino sin contaminar por el poder oscuro de Sauron, para salvar el espíritu de Celebrimbor. A partir de aquí, todo se altera en la Tierra Media y la recuperación del anillo se vuelve la única opción de victoria ante el señor oscuro.



Las habilidades arqueras de Talion son un "préstamo" de Celebrimbor. No son sólo útiles como arma secundaria, sino necesarias para atacar a bestias como las de asedio, y sojuzgarlas.

CADA VEZ MÁS PODEROSO

El desarrollo del personaje en «Sombras de Guerra», tanto en poderes como en equipo, sigue siendo uno de los pilares del diseño de acción.

Cinco apartados - espada, cuchillo, arco, armadura y casco- son susceptibles de cambio en Talion, pero también de mejora gracias al uso de gemas insertables.





Las habilidades de combate de Talion se dividen en seis -combate, depredador, a distancia, espectro, montura e historia-, también con varios grados de desarrollo.



Las monturas o el dominio de las bestias de asedio conforman otro puntal de la acción en «Sombras de Guerra». Nada como usar sus armas contra el enemigo.



Algunas misiones secundarias están protagonizadas por Celebrimbor en escenarios especiales relacionados con su pasado y las batallas que libró.

espectacular y más amplia con exploración de distintas regiones y ciudades. Y la aventura explota, en el mejor de los sentidos.

Espectáculo en la Tierra Media

«Sombras de Guerra» es un juego más sofisticado, más completo y más variado que su antecesor. Y, a la vez, más accesible. Lo que parece una paradoja no es tal, viendo la rápida y eficaz evolución en la curva de aprendizaje de las novedades -que no echan para atrás ni a veteranos ni a noveles- del juego. Seguramente podría estar más pulido en muchos apartados -visual, cámaras...-, pero el espectáculo de acción es total y las muchas horas de juego ofrecen momentos y secuencias realmente inolvidables. Tiene un gran pero en el uso de micropagos -no imprescindibles, aunque...- y un extraño diseño de la parte final, no muy convincente. Por lo demás, es una auténtica gozada de juego. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



SOMBRAS DE MORDOR
La anterior entrega de la saga ya sentó las bases del diseño de acción, con sus combates multitudinarios y su velocidad de vértigo.

ALTERNATIVAS

MAS EFFECT ANDROMEDA
Nota: 76 — **MM 265**

GHOST RECON WILDLANDS
Nota: 61 — **MM 264**

NUESTRA OPINIÓN

Combate las fuerzas del Señor Oscuro y salva la Tierra Media. Ayuda a Talion y Celebrimbor en su búsqueda de venganza, mientras forjas ejércitos y acabas con las fuerzas de Sauron.

LO QUE NOS GUSTA

- Buena evolución del sistema Némesis que potencia la rejugabilidad y el desarrollo de la historia.
- Accesible, vertiginoso en la acción. El sistema de desarrollo del personaje para adaptarlo a tu estilo.
- Las secuencias de asedio y la forja de ejércitos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El extraño diseño de la parte final, con unas misiones de asedio exageradas para ver el verdadero final.
- La invocación de dragones y graugs hace, quizá, demasiado fácil todo en ciertos momentos.
- El sistema de micropagos parece bastante abusivo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un más que digno sucesor de «Sombras de Mordor», que aporta ideas realmente interesantes -asedios, ejércitos-, hace la acción más accesible -aunque quizá también más sencilla- y ofrece muchas horas de juego y espectáculo. Falla en la inclusión de un sistema de micropagos -cuando el juego ya es caro- y una complicada y algo extraña parte final.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 26 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 80

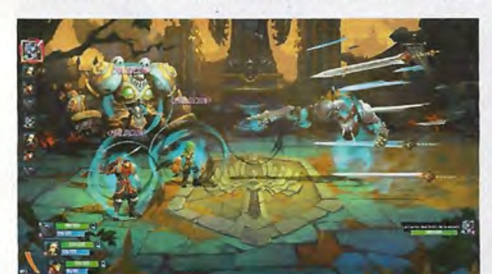


Rol y fantasía, con inspiración japonesa, es lo que nos ofrece «Battle Chasers Nightwar», basado en el cómic de Joe Madureira lanzado a finales de los años 90 y que se sigue editando hoy. con Gully como protagonista.



El detalle con que están diseñados personajes, armas y habilidades es realmente notable.





Los grandes enemigos finales serán una constante en toda la aventura. Equilibra tus ataques y defensa.



Muchos enemigos lanzan ataques a todo el grupo y conocerlos solo es posible mediante la experiencia.



Además de mejorar a los personajes, habilidades y equipo, visitar las tiendas es imprescindible.

BATTLE CHASERS NIGHTWAR

Fantasía rolera con estilo "japo"

ALTERNATIVAS

EARTHLOCK: FESTIVAL OF...
Nota: 75 — **MM 263**

TALES OF BERSERIA
Nota: 85 — **MM 263**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Airship Syndicate/THQ Nordic
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.battlechasers.com* Info básica, imágenes, comunidad...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** Intel HD 4000 o superior (1 GB)

Desde «Final Fantasy» el rol japo ha creado modelos y escuela que, saga tras saga y año tras año, acumula títulos que se inspiran en sus mecánicas: combates por turnos, exploración, desarrollo emocional de los personajes... Pero, además, «Battle Chasers Nightware» suma a ello estar basado en un cómic del gran Joe Madureira, que se refleja perfectamente en su estética, con el sexteto de personajes disponibles como ejemplo máximo. La historia del juego sigue, además, las bases del cómic: Gully, una niña de 9 años, pierde a su padre que desaparece sin dejar rastro tras heberle dejado en herencia un par de extraños guantes que le confieren unas habilidades de combate temibles. Para ayudar en su búsqueda, a Gully se unirán cinco personajes más: Garrison, Monika, Knolan, Calibretto y y Alumon. Lo peculiar es que el mundo de «Battle Chasers Nightwar» es lo que se denomina un "arcanepunk", un universo que combina la fantasía medieval con la mecánica, armas blancas y de fuego con la magia, y personajes y enemigos que usan la tecnología tanto como poderes especiales. Sí, es un mundo de juego realmente fascinante.

Explora y combate

Tras tener un accidente con su nave, atacada por unos piratas, Gully y sus amigos caen en un territorio desconocido. Recuperar al grupo, sortear peligros y luchar contra los numerosos enemigos que saldrán a nuestrio paso es el objetivo de la aventura. Y, claro, los combates, a lo rol japo –por turnos, en equipo–, nos llevará a descubrir y desbloquear una enorme cantidad de equipo y habilidades, así como a crear y modificar armas, comerciar, conocer aliados y explorar un mundo enorme.

La exploración es bastante lineal, con caminos prefijados en el mapa del mundo, pero la exploración de las mazmorras es más abierta y el combate es sensacional en su canon, y en su perfecta curva de dificultad. La estética, accesibilidad, posibilidades, rejugabilidad y diversión son algunas de sus virtudes. Además, tiene un precio razonable y está perfectamente localizado en textos y voces. Muy recomendable. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Battle Chasers Nightwar» no es un JDR especialmente original, pero su desarrollo, jugabilidad y perfecta curva de dificultad lo convierten en un juego divertido, accesible y engancha de lo lindo.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 73 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 79



SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO



¡Guerra entre héroes en South Park!

LA REFERENCIA



SOUTH PARK LA VARA...
El anterior título de la saga asentaba la base para lo que ahora nos encontramos.

ALTERNATIVAS

BATTLE CHASERS NIGHTWAR
Nota: 85 — MM 270

EARTHLOCK FESTIVAL OF...
Nota: 75 — MM 263

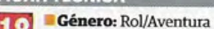
Los gatitos están desapareciendo de las calles de South Park, y solo el Mapache sabe la terrible verdad: ¡el caos está invadiendo el pueblo! Así que toca viajar en el tiempo, parar la guerra medieval que tiene lugar en «La Vara dela Verdad» y crear una legión de superhéroes, Mapache y amigos, para combatir a las legiones del profeso Caos. Aunque, sí, todos sabemos que, en realidad, esto es una excusa para crear una franquicia de películas y merchandising que inunda a Cartman y sus colegas de pasta gansa, pero, oye, que como objetivo es tan bueno como hacer el bien, ¿no? Y si de paso nos lo pasamos en grande y nos pegamos con todo quisque por South Park, pues mucho mejor.

¡Héroes en acción!

Dando por bueno que todo vale en SouthPark -y si no lo crees, lo comprobarás en cuanto juegues-, prepárate para disfrutar de un JDR con personajes tan hilarantes como carismáticos, situaciones absurdas y grotescas, peleas espectaculares, superpoderes -que sí, que los usas de verdad, y no son pocos- y diálogos y escenas que te van a hacer reir a carcajadas. Evidentemente, si te gusta el humor de South Park, porque las situaciones en que hay que resolver misiones -tirarte pedos, hacer "ciertas cosas" en baños, entrar en clubes

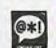
> "Las películas de superhéroes marcan la trama del divertido nuevo juego de South Park"

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Rol/Aventura **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Massive/ South Park Studios/Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVD:** 3 **PVP rec:** 59.99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *southpark.ubisoft.com/ game/es-es/home/index.aspx*	**Misiones principales:** 36 **Misiones secundarias:** 15 **Personajes principales:** 9 de la serie, más el niño nuevo protagonista **Clases:** 3 **Tipos de coleccionables:** 5 **Poderes definitivos:** 22 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 2400, AMD FX 4320 **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560 Ti, Radeon HD 7850 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL







Todos los personajes importantes de la serie aparecen en el nuevo juego, además de los niños, por supuesto.



Sí, el protagonista está... haciendo justo eso. Esto es South Park, ¿qué esperabas? ¿Hadas y unicornios?



Convertirse en un tipo popular es una de nuestras tareas secundarias, y qué mejor modo que hacerse unos selfies.



¿Qué es esto? ¿Un cruce de juegos? ¡No, es un viaje en el tiempo! El mismo arranque de «Retaguardia en Peligro» es delirante y de carcajada. Puro espíritu South Park para un juego genial.



Aquí está el origen de Ojete, nuestro héroe. Y es que todo héroe tiene un punto de partida. Combatir a unos ladrones en casa mientras tus padres estaban... a lo suyo, te marcó para siempre.

de striptease, tomarse a chufla el sexo más sucio, hacer chistes de judíos y racistas y más cosas por el estilo– son pura esencia de la serie de TV. Y si esto te va, vas a disfrutar como un loco.

El trasunto de superhéroes que Ojete –el protagonista– muestra junto a Cartman, Kyle, Stan, Butters y compañía es puro delirio. Sus disfraces, personalidades y poderes son una oda a la imaginación más desbordante. Las misiones son desternillantes. Pero hay mucho más tras todo esta fachada de humor y dibujo animado.

Un JDR sobresaliente

Lo que esconde «Retaguardia en Peligro» es un JDR soberbio, que supera incluso a su antecesor. El diseño del desarrollo del personaje, las posibilidades de actividades secundarias –tiendas, mejoras en equipo, poderes, etc.–, la variedad y rejugabilidad de las misiones, toda la trama, diálogos, diseño de personajes... Todo encierra un magnífico sentido del rol que si por su estética algún fan piensa que puede estar desvirtuado, no puede equivocarse más. Es un JDR de quitarse el sombrero.

No es un juego perfecto, claro, más allá de que te guste South Park o su diseño de acción. Porque tiene muchísimas virtudes, pero también defectos. Algunos técnicos –extraños bugs como la desaparición del audio ocasionalmente o bajadas de framerate sin aparente razón–, problemas con la geometría en la exploración del entorno –cosas del 2D– que obliga a un ajuste muy fino de posiciones, una duración justa y un precio excesivo. Pero si le das una oportunidad, te encantará. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Únete a Mapache y amigos y combate en la guerra de South Park. Métete en el universo de la serie de TV en un juego de rol y acción inspirado por las películas de superhéroes, lleno de humor grueso.

LO QUE NOS GUSTA

- Que los personajes principales de los niños tengan el mismo doblaje que la serie de TV. ¡Es brutal!
- Historia, diálogos, chistes obscenos, discusiones... ¡Te vas a reír a carcajadas con casi todas las situaciones!
- El sistema de combate por turnos. Es sensacional.
- Los poderes definitivos. ¡Espectaculares! Y el diseño de todos los personajes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El ajuste fino de posición para ejecutar algunas acciones y conflictos de geometría. El precio.
- Como JDR la duración es ajustada. Se hace corto.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Decir que «Retaguardia en Peligro» es irreverente, incorrecto y divertido hasta la nausea es casi una obviedad. Pero lo es. Y como JDR y aventura es, también, sensacional. El maravilloso doblaje, las delirantes misiones y las posibilidades de desarrollo del personaje haciendo barbaridades son brutales. Es hilarante, inteligente y demoledor. Un juego necesario.

LA NOTA 86

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 64

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84



La nueva entrega de «PES» da un salto adelante estupendo. Las mejoras en jugabilidad son evidentes, y apartados técnicos, como los gráficos, también han mejorado sobre la entrega del año anterior.



¡Ay, las licencias oficiales! Uno de los puntos flojos de «PES 2018» es el de las licencias oficiales de clubes.



¡Estrena el Wanda en tu «PES 2018»! Las mejoras gráficas y de ambiente son notables en esta entrega.



Antes de lanzarte al partido, practica. Sobre todo, si eres novato. La precisión ha mejorado mucho.



Elige tu vista favorita. La variedad de cámaras para los partidos es enorme. Elige la que más te convenga.

PRO EVOLUTION SOCCER 2018

El fútbol es cada vez mejor en «PES»



ALTERNATIVAS

FOOTBALL MANAGER 2017
Nota: 80 **MM 261**

FIFA 17
Nota: 80 **MM 259**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Nº de DVDs:** 3
- **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.konami.com/wepes/2018*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3450 a 3.1 GHz, AMD FX 4100 a 3.6 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650, Radeon HD 7750

Tras una edición del pasado año que, sin estar nada mal, no llegaba al nivel que se podía exigir, Konami se ha puesto las pilas con «PES 2018» y se ha sacado de la manga uno de los mejores juegos de la saga en los últimos años. Y eso que los primeros días del lanzamiento no se han evitado los típicos problemas de conexiones en las partidas online, etc. aunque ya están resueltos casi por completo. El de las conexiones para todo –las comprobaciones de actualizaciones son inevitables, pero pesadas como ellas solas– es una de las características que cualquier juego deportivo ha de soportar hoy día, aunque no impide que sean un engorro. Pero, dejando a un lado estos aspectos algo secundarios, hay que reconocer que Konami ha hecho un estupendo trabajo, con mejoras en casi todos los frentes: modos de competición, nuevos y más realistas modelos de futbolistas –dejando en algo casi anecdótico los modelos más genéricos–, actualización de estadios –el Wanda del Atlético de Madrid es uno de los mejores ejemplos–, una jugabilidad mejorada, nuevas animaciones, simulación más realista de toques y regates, nuevo modo cooperativo, mejoras en la simulación física... Un suma y sigue de apartados que hace de «PES2018» un juego estupendo de fútbol, pese a que aún deba mejorar.

Un fútbol mejor

Más allá de los aspectos técnicos y estéticos, importantes –sin duda– aunque no fundamentales, donde «PES 2018» ha mejorado, y mucho, es en la simulación. Recordando siempre disponer de un buen pad, es posible notar cómo ahora los toques, pases, regates, etc. son mucho más realistas y denotan un peso específico de la simulación física. El balón y los propios jugadores "pesan". No se comportan como robots y las animaciones y sus cortes implican un control mucho más preciso del juego y mejorar las habilidades y técnica por nuestra parte. Es más simulación.

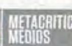
Súmale a eso las numerosas ligas, competiciones, modos de práctica, la integración de PES League y, claro, resta lo de siempre: la ausencia de muchas licencias de clubes –su gran talón de Aquiles– y el alto precio. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Buen control, jugabilidad, modos de práctica, competición, buen online, mejores modelos de jugadores... Mejoras evidentes y notables. Lástima de, como siempre, las licencias. Y el precio.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 78



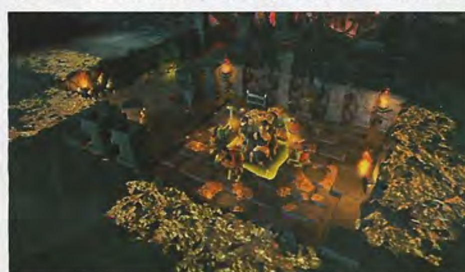
METACRITIC MEDIOS LA NOTA 82



¡Llena de maldad tu mazmorra y acaba con los héroes de la luz! La saga «Dungeons» llega a su tercera entrega invitándonos, de nuevo, a convertirnos en la encarnación de la maldad y arrasar el bien en el mundo.



Diseña tus mazmorras, invoca demonios y crea ejércitos. ¡Es divertido ser el tipo malo de la historia!





La acción en el exterior de las mazmorras se sitúa en un diseño más clásico de RTS, con pocas unidades.

DUNGEONS III

¡De nuevo, el Mal nos llama!



ALTERNATIVAS

WAR FOR THE OVERWORLD
Nota: 90 — **MM 243**

GRAND AGES MEDIEVAL
Nota: 78 — **MM 248**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia/Gestión
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Realmforge Studios/Kalypso
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 44.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.kalypsomedia.com* Información muy básica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Quad Core a 2.8 GHz, AMD a 3.5 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx, Radeon HD 7xxx

Tantos años después, el espíritu del legendario «Dungeon Keeper» pervive. Espíritu, jugabilidad y diseño, en realidad, pues eso es lo que toma la saga «Dungeons», también en su reciente tercera entrega, como base de un juego que combina distintos tipos de estrategia y gestión, y donde la trama –una excusa, sin más– nos invita a convertirnos de nuevo en la encarnación del Mal.

El objetivo, claro, no puede ser otro que acabar con las fuerzas del bien y extender los tentáculos de la maldad y la oscuridad por todos los rincones del mundo de juego. Matar, quemar, destruir. Esas son nuestras metas y, para conseguirlas, tendremos que ser no solo malvados, sino inteligentes, perspicaces y poner nuestro talento y habilidad a trabajar para crear las trampas más letales y eficaces, así como excavar las mazmorras más lóbregas y poblarlas de demonios, orcos, zombis y pequeños secuaces que seguirán nuestras órdenes sin rechistar o, si se ponen farrucos, nuestra ira, gracias a la mano del Mal que todo lo puede. Sí, la misma que conocemos desde la época de «Dungeon Keeper» y que lo mismo coge uno de nuestrios monstruos y lo suelta en el lugar adecuado que le suelta un sopapo para que espabile. ¡Muahahaha!

Estrategia malvada

«Dungeons III» explota de maravilla la fórmula conocida de entregas anteriores y heredada del clásico de Bullfrog: crea una mazmorra, forma un ejército, explota recursos, construye habitaciones y lanza a tus huestes a aniquilar las fuerzas del bien. Cómo hacerlo ya es cosa de cada cuál y podemos apostar por reforzar estructuras y unidades, colocar trampas o lanzarnos a la batalla. El equilibrio es la clave y hay que vigilar distintos frentes constantemente.

Es llamativo cómo la acción cambia de las zonas de mazmorra, más centradas en la gestión de recursos, que en las exteriores, enfocadas a la batalla con un estilo RTS más clásico.

Una campaña completa y divertida, una duración notable, una localización completa al español y un modo cooperativo, hacen de esta entrega la mejor, y un juego de estrategia muy atractivo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

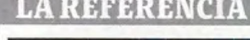
No es original ni en las reglas de la saga ni en la base, heredada de «Dungeon Keeper», pero sí está muy pulido, es divertido, entretenido y explota muy bien todo su potencial. Recomendable.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 92 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 81

MARVEL Vs CAPCOM INFINITE

Héroes y guerreros, codo con codo



LA REFERENCIA



TEKKEN 7
La última entrega de otra de las grandes sagas del género es un auténtico juegazo.

ALTERNATIVAS

FOR HONOR
Nota: 65 **MM 264**

SOMBRAS DE GUERRA
Nota: 89 **MM 270**

Las Gemas del Infinito son enormemente poderosas. Tanto, que solo con dos de las seis existentes Ultron Sigma ha sido capaz de fusionar dos universos, creando algo parecido a un guirigay cósmico. Asgrad es ahora XGard, y Umbrella Corporation se ha convertido en AI.M.Brella, por dar solo un par de ejemplos. Todo eso poco más de un mes después de la fusión de los mundos en que habitan los héroes de Marvel y los de Capcom. ¿La solución? Pues lo natural en estos casos, que empiecen las tortas y se acaben enfrentando todos contra todos, mientras Ultron intenta contagiar con un terrible virus ambos universos para convertir a todo ente biológico en máquinas como él. Los malos nunca descansan, como podemos ver.

Universos en lucha

No es lo primera vez –y probablemente no será la última– que los universos de Marvel y Capcom se unen en un juego de lucha. Pero si algo hace diferente a «Marvel vs Capcom Infinite» es, además de su historia, con las citadas Gemas del Infinito como hilo conductor de la campaña, el uso de las mismas como un recurso para desarrollar ciertos golpes especiales y combos, de tremenda espectacularidad y efectividad. Y aquí entra otro de los pilares del diseño del nuevo juego de Capcom: la accesibilidad.

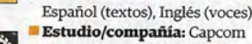
> "Marvel y Capcom vuelven a unir sus universos y personajes en una lucha espectacular"

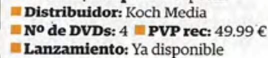
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción/Lucha
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *marvelvscapcominfinite.com*





LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 30 (15 de cada universo)
- **Modos de juego:** Individual: Campaña, entrenamiento, misión, arcade. Multi: rápido, casual, con rango, marcador global, espectador (lobby online)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 4160 a 3.6 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 59 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 480 o superior
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



Las secuencias que preceden a los golpes especiales añaden un plus de espectáculo visual a los combates.



Las peleas estilo "tag", con alternancia de personajes es una constante en el juego, pudiendo cambiar en todo momento.



Los combos especiales son tan sencillos de realizar como pulsando un par de botones. La accesibilidad es total en el juego.



Las Gemas del Infinito han provocado el caos en dos universos. Y los héroes de ambos pelean por devolver el orden natural. Pero Ultron tiene otros planes. ¡La lucha acaba de empezar!



De esta lucha vendrá todo el caos... El enfrentamiento, en los primeros compases de la campaña, entre Ultrón y Thor, devendrá en una guerra total entre los héroes de ambos universos.

La acción de «Marvel vs Capcom Infinite» se ha creado pensando en jugadores de todos los niveles. El mapeado básico de los controles permite ejecutar de forma simple los combos más espectaculares. ¿Esto echa para atrás a los jugadores veteranos? No necesariamente, pues es tan sencillo como desactivar esa opción para que la jugabilidad suba enteros y la habilidad con el pad siga siendo tan necesaria como en otros títulos para la victoria.

La combinación de personajes carismáticos de ambos universos –aunque se echen de menos algunos–, por otro lado, usa combos y golpes ya conocidos históricamente con el mapa habitual de controles, lo que hará que jugar con Ryu, Chun Li y otros sea tan satisfactorio como siempre. El espectáculo visual de los golpes más conocidos no solo no disminuye sino que se incrementa al combinar personajes en los combates "tag" disputados por parejas.

Y eso, pese a que el juego no es todo lo esperado en el apartado gráfico. Si bien la dirección artística es notable, sí notamos que los modelos a veces se quedan simplemente al nivel de cumplir, sin demasiados excesos.

Es, también, una pena que no esté doblado, pero tampoco es algo tan necesario para seguir la campaña individual.

En todo caso, la sobresaliente jugabilidad, un roster adecuado –aunque ligeramente limitado– y una variedad suficiente de modos de juego, lo convierten en un título muy recomendable, aunque más en período de rebajas, pues el precio de lanzamiento original no es una de sus virtudes. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Disfruta de la lucha total con personajes de dos universos míticos. Escoge a tu personaje favorito o participa en la campaña manejando a los héroes más grandes de los mundos de Marvel y Capcom.

LO QUE NOS GUSTA

- La combinación de algunos de los personajes icónicos de los universos Marvel y Capcom.
- La completa campaña individual, en la que manejamos casi todos los personajes clave.
- Visualmente es espectacular en los efectos y combos especiales, aunque los modelos solo cumplen.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Tiempos de carga más elevados de lo que se puede esperar, sin razón aparente.
- El precio. Aunque el contenido es adecuado, sin excesos, es bastante caro para lo que llega a ofrecer.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

JUGABILIDAD

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Divertido y accesible para jugadores de cualquier nivel. Si tienes experiencia, desactiva los autocombos para disfrutarlo a lo grande.



MODO MULTIJUGADOR

El enfrentamiento con rivales humanos siempre es más divertido. La jugabilidad es igual de bueno, pero gana enteros.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 44

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

AGENTS OF MAYHEM



¡La acción-espectáculo llega a tu PC!

LA REFERENCIA



GTA V
La referencia en juegos de acción en mundo abierto, con criminales mucho más reales.

ALTERNATIVAS

SAINTS ROW IV
Nota: 86 — MM 223

JUST CAUSE 3
Nota: 81 — MM 250

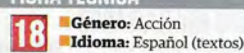
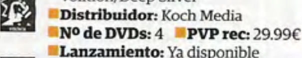
Como recién salido de una parodia de James Bond o de un cómic repleto de villanos de opereta, el doctor Babylon, ministro de Soberbia de LEGION, ha decidido convertirse en nuestra peor pesadilla. Ha atacado Seúl y decidido que el mundo ha de ser su campo de recreo y esclavizar, por las artes más delirantes, a toda la humanidad. Y es que este ejército de villanos ha reunido a lo peorcio de la sociedad, desde científicos locos en el sentido canónico a malvados delincuentes que son capaces hasta de dar conciertos de música para usar las ondas sonoras como vehículo de control mental. Así es LEGION. Por fortuna, Persephone Brimstone –una vieja conocida de los fans de «Saints Row»– está ahí con sus agentes de MAYHEM para frustrar los planes de Babylon y sus secuaces. Si buscabas acción intensa, explosiva –literalmente– y sin más pretensiones que divertirte pegando tiros, «Agents of MAYHEM» es un juego de obligada compra para añadir a tu colección. Humor, tiros y personajes con carisma y socarrones. ¿Qué más quieres?

Acción sin tregua

En el más puro estilo Volition, con los precedentes de la saga «Saints Row», la acción en tercera persona, las historias y personajes delirantes y mucho humor –grue-

> “Combate a malvados villanos de cómic con el grupo de agentes especiales más peculiar”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Volition/Deep Silver  **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 29.99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.aomthegame.com* Información básica sobre agentes	**Agentes disponibles:** 12 (Agentes extras en DLC) **Departamentos Ark:** Laboratorio, armeria, simulación, vehículos, operaciones. **Mejoras:** Habilidades activas, pasivas, armamento, tecnología gremlin, tecnología legión. **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 3240 o superior **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 38 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti o superior **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



El combate contra los jefes se basa en la clásica estrategia de descubrir los puntos débiles y seguir las rutinas. ¡Chupado!



Para ir a los puntos más distantes entre misiones es aconsejable pedir un vehículo. Pero es opcional, claro.



La configuración del grupo y sus habilidades antes de cada misión es imprescindible. Elige bien tu arsenal y poderes.



¡Los villanos de LEGION quieren conquistar el mundo! Y, por supuesto, no se lo vamos a permitir. Para combatirlos tenemos a los mejores agentes especiales: los chicos de MAYHEM.



Disparos, explosiones, rayos, nubes de gas... ¡Un espectáculo de acción! La velocidad de la acción, las armas, el equipo, los enemigos. El juego de Volition es pura adrenalina y vértigo.

so- forman tres pilares de «Agents of MAYHEM». Es, eso sí, un juego que pese a sus muchas virtudes -las contadas, por ejemplo-, como un nivel de personalización enorme, un buen número de personajes a elegir -que hay que ir desbloqueando-, la posibilidad de escoger entre hasta 15 niveles de dificultad -también desbloqueables- y una velocidad de acción , no llega a los niveles de variedad y profundidad que podía ofrecer un «Saints Row IV».

Es bastante más soso -tanto en historia como en desarrollo y variedad de misiones- y más corto, pero los combates son impactantes. Los diseños de personajes, tanto enemigos como agentes, son sensacionales, así como las armas, habilidades -pasivas y activas- y diseño de acción, espectaculares. Un par de armas básicas, con dos tipos de ataque, el control directo de un único personaje -pese a que jugamos con un grupo de tres agentes, cuyo control podemos alternar- y un ataque especial MAYHEM, es todo lo que necesitamos para dar cuenta de personajes de lo más variopinto. Y un enorme mundo de juego abierto es el escenario perfecto.

No es nada realista y la IA es así, así, pero hay muchas misiones secundarias, podemos conducir como locos, el humor es estupendo y es diversión en estado puro. No le busques más, porque no lo hay, pero como divertimento de acción es perfecto.

Le falla no estar doblado -que le habría venido al pelo-, algo más duración y variedad en el desarrollo de las misiones. Es acción para divertirse sin más pretensiones. Pero recomendable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Combate a malos de película y salva el mundo. Villanos que parecen salidos de una peli de James Bond intentan conquistar el mundo y tendremos que impedirlo a base de tiros y mucho humor.

LO QUE NOS GUSTA

- La dirección artística a todos los niveles es brillante. El estilo de cómic y el diseño de escenarios, personajes y equipamiento es sensacional.
- La acción vertiginosa y los combates que no dan un respiro, con multitud de enemigos.
- El nivel de personalización de los agentes. Brutal.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No es demasiado largo ni demasiado variado en la acción, aunque es intenso y muy divertido.
- Es una pena que no esté doblado, aunque las voces originales son realmente buenas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Acción explosiva y espectacular, en un auténtico delirio de explosiones, saltos, disparos y carreras. Es el entretenimiento perfecto para liberar adrenalina durante un par de misiones, sin más pretensión. Le fata profundidad y una historia con enjundia, y no es demasiado variado, pero el diseño de personajes es brillante y la personalización, excelente.

LA NOTA 80

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 54 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 69



La guerra contra el invasor alien se recrudece. La lucha contra Advent, con nuevas facciones en la resistencia, ha provocado la respuesta del invasor mandando a los Elegidos. ¿Estás listo para combatir?



Las nuevas opciones estratégicas se amplían también en el cuartel general, con más investigación.

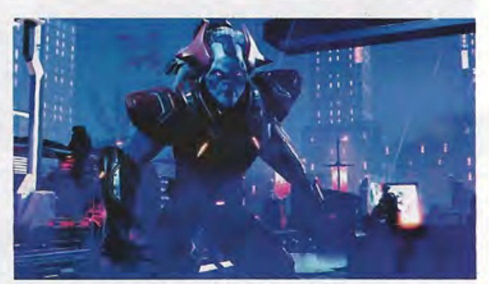




Recuerda el componente táctico del entorno. Muchas veces lo más efectivo es una buena granada.



Asegurar una buena posición en el terreno seguirá siendo una de las claves de la victoria en cada batalla.



El brujo es uno de los Elegidos. A él se suman la asesina y el cazador. Son duros y muy peligrosos.

XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN

Los nuevos invasores ya han llegado

ALTERNATIVAS

BATTLE CHASERS NIGHTWAR
Nota: 85 — MM 270

STARCRAFT REMASTERED
Nota: 90 — MM 269

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Firaxis/Feral Int./2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 39,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *xcom.com*

Información básica sobre novedades

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E4700 2.6 GHz, Phenom 9950 Quad Core 2.6 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco:** 65 GB (con «XCOM 2»)
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770, GeForce GTX 460

Cuando un diseño de juego sale tan redondo como Firaxis consiguió con «XCOM», lo único que se puede hacer es pulir, mejorar y ampliar, pero sin tocar la base ni la esencia de jugabilidad. Así, «XCOM 2» siguió esa sensa y, ahora, «War of the Chosen», la expansión del último, amplía sus posibiidades dando justo aquello que se debe exigir: más y mejor, pero no diferente.

Sabemos que, como fans de la saga, estamos medio convencidos ya por lo que pueda ofrecer «War of the Chosen», antes incluso de ponernos manos a la obra, pero una vez probado y visto, solo podemos reconocer que Firaxis ha dado en el clavo, de nuevo, y difícilmente cualquier seguidor de «XCOM 2» no estará satisfecho.

Lo primero a tener en cuenta es que «War of the Chosen» se instala como una capa sobre «XCOM 2», integrándose en la trama y desarrollo de la aventura. Eso sí, en el menú de inicio se puede escoger disfrutar de la experiencia original de «XCOM 2», si prefieres ir a un juego más básico, o apostar por el contenido completo con la expansión. Aunque pueda parecer secundario, no lo es en absoluto. la experiencia se inicia igual –con el rescate del comandante–, pero el desarrollo de la trama, y la aparición de personajes y enemigos se abre a nuevos caminos ya desde los primeros compases del juego.

Enemigos, héroes y elegidos

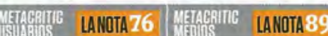
Los "Elegidos" del título son los tres nuevos tipos de alien encargados de capturar del nuevo al comandante: Asesina, Brujo y Cazador. Ellos dirigen a los nuevos enemigos –perdidos, sacerdote, purificador, espectro– y a los ya conocidos, a los que la resitencia responde con la aparición de nuevos personajes: Segador, Guerrillero y Templario, que compensan las nuevas amenazas y se descubren como unidades poderosísimos con habilidades geniales.

El desarrollo estratégico de la acción, con los combates por turnos, el uso táctico del entorno, etc. se mantiene en esencia, pero las numerosas mejoras –hasta las fotos de misión o los ascensos– son fantásticas y lo convierten en una expansión imprescindible. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Es más y mejor «XCOM 2». Es decir, justo lo que buscas. Los detalles en las mejoras de jugabilidad son sutiles, pero notables, y las nuevas opciones y unidades son magistrales.









El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

WINDOWS MIXED REALITY

Algo más que jugar

Plataforma: Windows 10 **Desarrollador:** Microsoft y socios **Disponible:** 17 de octubre 2017 **Precio:** Según modelos **Web:** *windows.com*
INTERÉS:

El mes pasado hablábamos del dispositivo Visor de Dell. Entre medias, hemos leído el nuevo libro del CEO, Satya Nadella. La conclusión es que Microsoft se centra ahora en innovar, en lugar de atacar mercados dominados por otros, como los móviles. Windows Mixed Reality parece encajar aquí, ya que no se limita a la Realidad Virtual. Es una plataforma que promete alcanzar mercados muy variados. Con socios como Ford Motor Company, NASA, museos o el desarrollo de videojuegos.

Múltiples realidades

Las bases parecen ser tres. Eliminar barreras que separen la Realidad Virtual de la Aumentada. Que lleguen dispositivos innovadores y potentes, desarrollados sobre la base de Hololens. Por último, que haya una plataforma unificada para ofrecer servicios y aplicaciones de todo tipo.

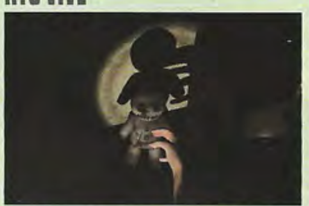
Para los juegos con Windows Mixed Reality, desde el 17 de octubre se encuentran decenas entre más de 20.000 aplicaciones de Microsoft Store. SteamVR también se suma con su propia tienda y «Halo» se ha presentado con su entorno de Realidad Aumentada. A esto se une la comunicación con Altspace VR, ahora parte de Microsoft y que promete ser parte de Skype.





DEMOS

PURGATION
HTC VIVE



Según dicen en el tráiler del juego, la prisión más dura de la que escapar es tu mente. Habrá que mantener la calma en todo momento.
www.purgation.info

STAR RANGERS VR
HTC VIVE



En órbita alrededor de la Tierra, esta demo nos invita a probar parte de uno de los cinco episodios que ofrecerá el juego completo.
star-rangers.com

A-TECH CYBERNETIC
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Con una invasión mutante en un complejo futurista, los poderes sobrehumanos y un buen surtido de armas nos darán ventaja.
xrealgames.com/a-techcybernetic

TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Echamos de menos algunos detalles de otras versiones, pero aun así es una de esas experiencias que crecen con la Realidad Virtual.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia con y sin compañía.

3 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Más que recomendable.

4 ARKTIKA.1
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un espectáculo que entra por los ojos y nos hace viajar a una nueva Edad del hielo. Además, no es solo apuntar y disparar.

Si el mes pasado planteábamos un proceso lento hasta la adopción de Microsoft Mixed Reality, este vemos que se dan pasos para su comercialización. Con productos que empiezan a llegar a desarrolladores y usuarios. Al mismo tiempo que compañías como Oculus mantienen bajo el precio de Rift y anuncian dispositivos autónomos, que no necesitan un PC. Pero con las mismas limitaciones que la RV de los smartphones.

VREAMERS

Para probar lo último en Realidad Virtual

Plataforma: HTC VIVE, Oculus Rift, OSVR **Localización:** Majadahonda, Madrid
Precio: Desde 15€ **Web:** *vreamers.com*
INTERÉS:



Según comentan desde la web de Vreamers, su objetivo es dar a conocer la Realidad Virtual. También, hacerla accesible a cualquiera que aún no haya dado el salto a la nueva plataforma. Así, en su centro de Majadahonda, Madrid, disponen de equipos HTC Vive o accesorios como Virtualizer. Sistemas que transmiten libertad y calidad, con una selección que ronda los 30 juegos disponibles y donde VRZ Torment parece ser el más solicitado.

Según el horario, podemos reservar experiencias en Vreamers desde 15€ para unos 15 minutos de uso. Además, hay descuentos para dos o más personas, que crecen con reservas de cinco o más.

RED MATTER

Ciencia ficción al estilo del Este

Género: Aventura **Plataforma:** Oculus Rift **Desarrollador:** Vertical Robot **Disponible:** 2018
Precio: Por determinar **Web:** *redmattergame.com*
INTERÉS:



El estudio español Vertical Robot ha presentado un proyecto nuevo. Se llama «Red Matter» y nos invita a resolver pruebas en un entorno virtual. La ambientación parece situarnos en una guerra fría alejada de la real. Donde un astronauta llamado Agente Epsilon es enviado a un planeta lejano. El tiempo en este lugar parece desatar la paranoia y una serie de herramientas nos darán acceso a distintos mensajes para alimentarla. Paisajes rocosos, un diseño que nos encanta y unas tres horas de investigación nos hacen esperar con ganas esta aventura espacial.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



RESPAWN CON OCULUS
El éxito de ventas de «Titanfall» no parece asegurar un regreso próximo de la franquicia de Respawn. Pero sus responsables preparan algo de RV para 2019.
respawn.com

JUEGOS OLÍMPICOS EN VR
Intel ha confirmado que trabaja con su Realidad Mixta, junto a Microsoft, para transmitir eventos multimedia durante los Juegos Olímpicos de invierno en PyeongChang 2018.
intel.com

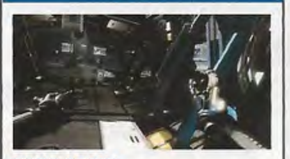
TEMPLADO



RIFT CORE 2.0
El núcleo de Oculus Rift ha sido rediseñado y mejorado de cara a los desarrolladores y usuarios, aunque aún esperamos una versión superior para el hardware.
oculus.com

BOXVR SOPORTA OCULUS
Aunque no es exactamente un juego, sino un entrenador personal, nos alegra saber que BoxVR ha recibido soporte para Oculus Rift, además de HTC Vive.
steampowered.com/

FRÍO



ECHO ARENA
Uno de los juegos que podíamos descargar gratis si somos usuarios registrados de Oculus Rift deja de hacerlo desde el 27 de octubre.
oculus.com

TOP JUEGOS VR

5 PROJECT CARS 2 — OCULUS RIFT



Una inmersión espectacular en cuanto a títulos de conducción compatibles con RV, aunque otros lo superen como simulador.

6 REC ROOM — HTC VIVE, OCULUS RIFT



Entre experimento social, zona de reunión y juegos reunidos, muchas horas de diversión se nos han ido dentro de este entorno 3D.

7 STAR TREK BRIDGE CREW — HTC VIVE, OCULUS RIFT



Es el sueño de cualquier fan de Star Trek y, encima, se puede jugar con amigos en el puente de mando de nuestra nave estelar.

8 GORN — HTC VIVE, OCULUS RIFT



Hay cosas que es mejor no explicarlas. Por ejemplo, que disfrutemos con Gorn, incluso en su estado de acceso anticipado.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH GAME OF THE YEAR EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
3. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. WORLD OF WARCRAFT: LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
5. DIABLO III BATTLE CHEST (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
6. FIFA 18 (DESCARGA) (3) ■ Deportivo ■ Electronic Arts
7. TOTAL WAR WARHAMMER II (16) ■ Estrategia ■ SEGA/Koch Media
8. PRO EVOLUTION SOCCER 2018 ED. PREM. (3) ■ Deportivo ■ Konami
9. NBA 2K18 (3) ■ Deportivo ■ 2K Games/Take 2
10. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI de septiembre de 2017.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2018 (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. TOTAL WAR WARHAMMER II (16) ■ Estrategia ■ SEGA
4. MINECRAFT (7) ■ Simulación ■ Microsoft
5. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND ■ Acción ■ Bluhole inc.
6. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. FLIGHT SIMULATOR X-PLANE 11 (3) ■ Simulación ■ Aerosoft
8. FOOTBALL MANAGER 2017 (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
9. MICROSOFT F. SIMULATOR X STEAM ED. (3) ■ Simulación ■ Dovetail Games
10. DOOM VFR (18) ■ Acción ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de octubre de 2017.

U.S.A

1. WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS ■ Acción ■ Bethesda
2. SOUTH PARK THE FRACTURE... (DESCARGA) ■ Rol/Acción ■ Ubisoft
3. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) ■ Acción ■ Bluehole
4. THE WITCHER 3 WILD HUNT EXP.PASS ■ Rol/Acción ■ CD Projekt RED
5. ZOO TYCOON 2 ■ Estrategia ■ Blue Fang Games
6. SOUTH PARK THE FRACTURE BUT WHOLED ■ Rol/Acción ■ Ubisoft
7. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. GHOST RECON WILDLANDS (DESCARGA) ■ Acción ■ Ubisoft
9. CALL OF DUTY WWII ■ Acción ■ Activision Blizzard
10. CUPHEAD (DESCARGA) ■ Acción/Aventura ■ Studio MDHR

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de octubre de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la capacidad de sorpresa inicial, sigue ofreciendo una jugabilidad sensacional.

3 LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA



■ ACCIÓN/AVENTURA/ROL ■ MONOLITH/WARNER BROS. ■ WARNER BROS. ■ 59,99 €



La Tierra Media sigue siendo un lugar fascinante desde la perspectiva de Monolith. La nueva aventura de Talion nos lleva a descubrir desafíos inéditos y una acción de película.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 89

4 BATTLE CHASERS NIGHTWAR



■ ROL/ACCIÓN ■ AIRSHIP SYNDICATE/THQ NORDIC ■ BADLAND GAMES ■ 29,99 €



Rol estilo japo basado en un cómic de Joe Madureira. El resultado, como no podía ser de otro modo, es excepcional. Es sencillo en su concepto, divertido a más no poder y engancha.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 85

9 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III



■ ESTRATEGIA ■ RELIC ENTERTAINMENT / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



La trilogía «Dawn of War» llega a su fin. Disfruta de la batalla definitiva en una historia en la que manejamos a las tres facciones y con un multijugador solvente como pocos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 86

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 THE EVIL WITHIN 2

N



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ TANGO GAMEWORKS/BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



El regreso al mundo virtual -pero terriblemente terrorífico- de STEM en busca de su hija Lily, nos devuelve a un Sebastián Castellanos en plena forma. Una aventura fantástica repleta de desafíos, enemigos monstruosos y horror en estado puro. Una fórmula renovada de forma sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90



5 SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO

N



■ ROL/AVENTURA ■ UBISOFT SAN FRANCISCO
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Tardó, pero la espera mereció la pena. La perfecta combinación entre humor grueso y comedia inteligente al máximo, como no podía ser de otro modo. Divertido como él solo.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 86

6 PREY



■ ACCIÓN ■ ARKANE/BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €



Arkane se ha sacado de la manga un diseño de acción en el que la libertad es el pilar maestro. Desbloquea habilidades, configura a tu personaje a tu antojo y disfruta de la ciencia ficción.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 92

7 TEKKEN 7



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 49,95 €



Una de las mejores sagas de lucha de todos los tiempos llega al PC con su más reciente entrega, ofreciendo un espectáculo de combos, golpes y llaves como no hay otro.

■ COMENTADO EN MM 268 ■ PUNTUACIÓN: 85

8 XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN

N



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS/2K GAMES
■ TAKE 2 ■ 39,99 €



Una expansión que, como la RAE, limpia, fija y da esplendor. «War of the Chosen» es el perfecto añadido a un juego que ya se mueve en niveles de excelencia. Un imprescindible para el fan.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90

12 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 STARCRAFT REMASTERED



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 14,99 €



Blizzard tres de vuelta su legendario título de estrategia en una edición remozada en el apartado técnico de arriba a abajo y que incluye el juego original y su expansión.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 F1 2017



■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS
■ KOCH MEDIA ■ 54,99 €



La edición de este año de «F1» apuesta por una accesibilidad total para llegar al público más amplio, y la combina con un gran diseño de jugabilidad . Realismo y diversión por igual.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 85

15 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

¡Cómo se ha animado la cosa estas últimas semanas! Tenemos la entrada en lo más alto del nhuevo «Total War», y la llegada de un clásico entre los clásicos. ¡Qué siga la fiesta de la estrategia!



1 TOTAL WAR WARHAMMER II
36% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

2 HEARTHSTONE
24% de las votaciones
MM 230 · PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

3 TOTAL WAR WARHAMMER
18 % de las votaciones
MM 255 · PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

4 STARCRAFT REMASTERED
12% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 90
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

5 XCOM 2
10% de las votaciones
MM 252 · PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

ACCIÓN

Aunque no tenemos ningún título nuevo en la lista, ha habido movimiento este mes. El incombustible «GTA V» recupera el trono y por detrás también está animada la cosa...



1 GRAND THEFT AUTO V
34% de las votaciones
MM 243 · PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

2 TEKKEN 7
30% de las votaciones
MM 268 · PUNTUACIÓN: 85
BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO

3 PREY
25% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 92
ARKANE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
KOCH MEDIA

4 DISHONORED 2
7% de las votaciones
MM 260 · PUNTUACIÓN: 92
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

5 RESIDENT EVIL VII
4% de las votaciones
MM 263 · PUNTUACIÓN: 92
CAPCOM
KOCH MEDIA

AVENTURA

«RiME» aguanta, y cómo. «Little Nightmares» también aguanta el tirón. El resto de la lista intercambia posiciones, con «Outlast II» perdiendo fuelle rápidamente.



1 RIME
33% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES

2 LITTLE NIGHTMARES
28% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 82
TARSIER STUDIOS
BANDAI NAMCO

3 THE SEXY BRUTALE
20% de las votaciones
MM 265 · PUNTUACIÓN: 90
CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS

4 CANDLE
14% de las votaciones
MM 260 · PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

5 OUTLAST II
5% de las votaciones
MM 268 · PUNTUACIÓN: 55
RED BARRELS
RED BARRELS

ROL

Mientras el estilo clásico y extravagante de «Torment» se afianza en lo más alto, por detrás la cosa no está nada decidida, con el resto del podio alternando puestos, pero con la cola tranquila.



1 TORMENT TIDES OF NUMENERA
31% de las votaciones
MM 264 · PUNTUACIÓN: 80
INXILE / TECHLAND
KOCH MEDIA

2 MASS EFFECT ANDROMEDA
29% de las votaciones
MM 265 · PUNTUACIÓN: 76
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

3 TYRANNY
21% de las votaciones
MM 261 · PUNTUACIÓN: 85
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 DARK SOULS 3
10% de las votaciones
MM 254 · PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO

5 PILLARS OF ETERNITY
9 % de las votaciones
MM 243 · PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

VELOCIDAD

Sabíamos que era inevitable que «F1 2017» entrara en la lista, aunque no imaginábamos que «Project CARS» aguantase el tipo tan bien. La Fórmula 1 se coloca a rebufo del líder. ¿Hasta cuándo aguantará?



1 PROJECT CARS
32% de las votaciones
MM 244 · PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI

2 F1 2017
29% de las votaciones
MM 269 · PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA

3 DIRT 4
18% de las votaciones
MM 267 · PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

4 GRID AUTOSPORT
16% de las votaciones
MM 235 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 DIRT RALLY
5% de las votaciones
MM 251 · PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es:
Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9
28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

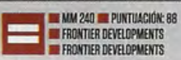
SIMULACIÓN

Todo tranquilo en el mar -¿o el espacio?- de la simulación. «Elite: Dangerous» sigue explorando en la soledad del número uno, mientras los demás permanecen en calma tras él.



1 ELITE: DANGEROUS

33% de las votaciones

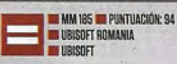


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

27% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



3 LOS SIMS 4

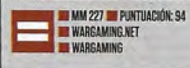
16% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARPLANES

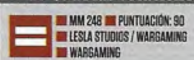
14% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

5 WORLD OF WARSHIPS

10 % de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

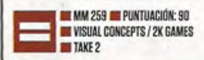
DEPORTIVOS

Este mes se han lanzado las nuevas entregas de las grandes sagas deportivas. ¿Qué pasará el mes que viene en la lista? Seguro que hay más movimiento que éste. Lo que, por otra parte, no es difícil...



1 NBA 2K17

32% de las votaciones

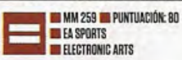


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

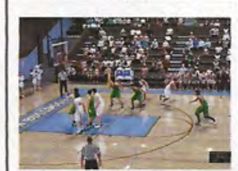


2 FIFA 17

28% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS



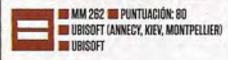
3 NBA 2K 16

20% de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

4 STEEP

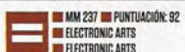
14% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

5 FIFA 15

6% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
37% de las votaciones	33% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
41% de las votaciones	32% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	34% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
45% de las votaciones	30% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
38% de las votaciones	34% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

EL VIDEOJUEGO DE



TOTAL WAR ARENA



¡Generales para la Historia!

Las guerras antiguas de «Total War» ya no tienen límites. Ahora, las batallas se disputarán por equipos, en escenarios históricos y, lo mejor de todo, de forma gratuita. Llega la nueva era de la estrategia con Creative Assembly y Wargaming.net.

La leyenda de Leónidas dice que con solo 300 guerreros, y mucho sentido táctico, detuvo al descomunal ejército de Jerjes en el paso de las Termópilas antes de morir en la batalla, permitiendo que toda Grecia tuviera tiempo para prepararse y repeler al invasor. ¿Qué hubiera ocurrido de contar con más apoyos? ¿O si hubiera combatido en otro terreno? ¿Y si se hubieran unido a los espartanos los ejércitos de Julio César? Sí, parece algo imposible, pero ya sabemos que no hay nada imposible cuando hablamos de juegos de estrategia, y de todo esto va «Total War Arena», que aún en estado beta se prepara para darle una vuelta al género aprovechando una inusual alianza, la de Creative Assembly y Wargaming.

La experiencia del estudio británico en el género con su saga «Total War» se adapta a un nuevo concepto de modelo de negocio gratuito. «Total War Arena» se centra en las batallas en tiempo real, disponiendo sobre escenarios históricos de la antigüedad cientos de guerreros luchando en batallas masivas, de enorme intensidad y de gran profundidad táctica. Pero con una diferencia respecto a lo habitual en el género, y es que los combates son de 10 contra 10, uniendo facciones comandadas por generales históricos y con habilidades únicas. Toda la antigüedad sobre el campo de batalla.

Guerras en equipo

El diseño de acción de «Total War Arena» se basa en la selección de tres tipos de divisiones por cada jugador, para unirse al resto de su equipo. La suma total llega así a centenares de soldados sobre el campo de batalla, pero la clave está en el equilibrio de divisiones al formar los equipos, teniendo en cuenta también las distintas culturas que se incluyen en el juego y el tipo de unidades disponibles.



“Estrategia, intensidad, táctica... «Total War Arena» da un vuelco completo al género”

Diez generales históricos nos guiarán hacia la victoria. Selecciona tus unidades, reúnete con tus aliados y enfréntate en batallas de 10 contra 10, en escenarios de la antigüedad, donde táctica, coordinación y algo de suerte te permitirán cambiar el mundo. ¿Qué prefieres, romanos, bárbaros o griegos? ¡Lánzate al combate!

UNIDADES PARA HACER HISTORIA



Artillería: El alcance y la potencia destructiva es la clave de la artillería, representada por unidades como el romano Onagro -en la imagen-, para asedios, o la Quirobalista, excelente contra unidades de infantería.



Caballería: Todas las facciones presentan sus unidades de caballería, perfectas para romper formaciones y atacar por los flancos, gracias a su velocidad de movimiento, para luego luchar cuerpo a cuerpo.



Infantería: Ya sea con espadas, lanzas, con o sin escudos, las diversas unidades de infantería, comunes a todas las facciones, son la base de los ejércitos. Sus tácticas varían de la defensa grupal a la emboscada.



Infantería a distancia: Honderos y arqueros se reparten los ataques de la infantería a distancia. El potencial de estas divisiones es tremendo y son capaces de causar muchas bajas antes del encontronazo directo.



"La experiencia «Total War» se traslada a vertiginosas batallas 10 contra 10 en tiempo real"

Hay tres grandes grupos de facciones: romanos, griegos y bárbaros. Entre los romanos encontramos tres génerales: Julio César, Escipión y Germánico. En el grupo de los griegos están Leónidas, Milcíades, Alejandro y Cinane. Finalmente, en el grupo bárbaro tenemos a Arminio, Vercingétorix y Boudica.

Cada uno de ellos comandará a tres unidades a escoger entre los cuatro tipos que hay disponible en el juego: artillería, infantería , caballería e infantería a distancia. Alguna de estas, como la artillería, es propia de los romanos, lo que obliga a formar ejércitos, también, dependiendo del escenario de la batalla, pues unidades de asedio como el Onagro no resultan tan útiles en campo abierto, con escuadrones enemigos en movimiento. Y es que también los mapas escogidos son relevantes para el desarrollo de la batalla. Nueve escenarios diferentes, de las Termópilas a Ger-



Coordinarse con los aliados es vital para alcanzar la victoria. Y también, claro, formar equipos equilibrados eligiendo bien tus tres tipos de unidades.

DIEZ LÍDERES MILITARES DE LA ANTIGÜEDAD A TU DISPOSICIÓN

Las diez facciones que integran «Total War Arena» se dividen en tres grandes culturas: griegos, romanos y bárbaros, y cada una está lideradas por uno de los comandantes legendarios que han pasado a la Historia. Entre los griegos encontramos a Leónidas, Milcíades, Alejandro y Cinane. Entre los romanos están Julio César, Germánico y Escipión. Los bárbaros son Arminio, Vercingétorix y Boudica.



Arminio: El líder germano, traidor a Roma, combina ataques ágiles con tácticas de infiltración y emboscadas.



Boudica: La reina de los icenos lidera a tribus britanas frente a la ocupación romana, entre los años 60 y 61.



Vercingétorix: El legendario comandante galo, caudillo de los arvernos, levanta la moral de su tropa con los incendios.



Alejandro: El gran general macedonio es especialista en la carag "Martillo" y su caballería es legendaria.



Cinane: La princesa iliria destaca en maniobras de apoyo y asalto, con rápidos movimientos en la batalla.



Leónidas: La defensa y el golpe de escudo son la especialidad del general espartano, de gran talento.



Milcíades: La infantería y el daño que sus cargas hacen a la moral del enemigo, le hacen temible.



Julio César: Un auténtico líder dentro y fuera del campo de batalla. Sus órdenes son inapelables.



Germánico: Experto en infantería pesada, se centra en el daño directo y evitar los ataques a distancia.



Escipión el africano: Combina infantería y caballería como nadie con una determinación total.

mania, pasando por Salerno, Maratón o la Colina Capitolina, ofrecen diferentes desafíos tácticos y una necesidad brutal de coordinación con los jugadores de nuestro equipo.

Mejorar es la clave

Como ocurre con otros juegos de estrategia, las mejoras conseguidas con la experiencia –nuevas habilidades para los generales, así como armas y armaduras más poderosas– resultarán vitales para convertirnos en expertos guerrerois y comandantes, así como la práctica con grupos de jugadores que se vuelvan habituales con el tiempo.

La estrategia de «Total War» da un salto en su concepto y diseño de acción con un juego capaz de aunar espectáculo, intensidad y táctica de una forma como nunca habíamos visto hasta ahora. Si buscabas un reto diferente, prueba ya a la beta de «Total War Arena». **A.P.R.**







La artillería pesada es propia de los romanos. Según el mapa, puede ser uno de los pilares para la estrategia de tu equipo y para otorgar grandes ventajas. Si te enfrentas al asedio de una fortificación, es imprescindible contar con ella.

JOHN JOHANAS

FAN DEL CINE DE TERROR. DIRECTOR DE «THE EVIL WITHIN 2» EN TANGO GAMEWORKS. 32 AÑOS.



De pequeño se encerraba en el sotano de la casa de sus padres para disfrutar, en el mejor ambiente posible, de los juegos y películas de terror, de los que es un fan confeso desde siempre. Entre sus películas favoritas se encuentran "Don't Breathe" e "It". También añade a la lista otras con un componente más psicológico, como "La Escalera de Jacob" y "La Celda", cuyas influencias estéticas también se encuentran en «The Evil Within 2».

Hace 10 años se fue a vivir a Tokio. Al poco de llegar allí empezó a trabajar con Tango Gameworks en «The Evil Within». Es uno de los responsables del nivel de la Mansión. Su talento y creatividad hicieron que Mikami le encargara dirigir los dos DLC del juego: «The Assignment» y «The Consequence».

Aunque nació en Nueva York, tras la década que lleva en Japón asegura que ya está acostumbrado a todo en el país del sol naciente y que lo que encuentra extraño es volver a Estados Unidos y ver cómo es allí la vida, y cómo sus amigos y conocidos han engordado desde su anterior visita en cada viaje.

Se considera a sí mismo un bicho raro, aunque piensa lo mismo de sus compañeros en Tango Gameworks, por el tipo de trabajo creativo que llevan a cabo. Asegura, sin embargo, que el que se lleva la palma en cuanto a bicho raro en el estudio es Shinji Mikami (en el mejor sentido).

Puedes seguirle en Twitter en:

@johnjohanas

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía

Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día

NOVIEMBRE 24